

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STUDENT TEAMS  
ACHIEVMENT DIVISIONS BERBANTU AUDIOVISUAL TERHADAP  
HASIL BELAJAR KELAS V SD NEGERI PEGANDON**



Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

**Eva Kurnia Khairunissa**

**34301400511**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN ILME PENDIDIKAN**

**2021**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STUDENT TEAMS ACHIEVMENT  
DIVISIONS BERBANTU AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS V  
SD NEGERI PEGANDON**

**Disusun dan Dipersiapkan Oleh  
Eva Kurnia Khairunissa  
34301400511**

Telah Dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 16 Juli 2021  
Dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk  
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program  
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**SUSUNAN DEWAN PENGUJI**

Ketua Penguji	: Dr. Rida Fironika K.D., S.Pd., M.Pd (
	NIK.2113412012
Penguji 1	: Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd (
	NIK.211315026
Penguji 2	: Jupriyanto, S.Pd., M.Pd (
	NIK.211313013
Penguji 3	: Yunita Sari, S.Pd., M.Pd (
	NIK.211315025

Digitally signed  
by Jupriyanto  
Date: 2021.08.20  
08:52:56+07'00'

Semarang, 16 Juli 2021

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Lurahmat, S.Pd., M.Pd.

NIK.211312011

**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eva Kurnia Khairunissa  
NIM : 34301400511  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyerahkan karya ilmiah berupa Skripsi dengan judul :

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS  
BERBANTU AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS V SD NEGERI  
PEGANDON**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya ulis saya sendiri bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sedang saya peroleh.

**UNISSULA**

جامعة سلطان أبوبنوح الإسلامية

Semarang, 16 Juli 2021



Eva Kurnia Khairunissa

## PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eva Kurnia Khairunissa  
 NIM : 34301400511  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Fakultas : Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyerahkan karya ilmiah berupa Skripsi dengan judul :

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STUDENT TEAMS ACHIEVMENT DIVISIONS  
 BERBANTU AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS V SD NEGERI  
 PEGANDON**

Dan menyetujuinya menjadi hak milik Universitas Islam Sultan Agung serta memberikan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif untuk disimpan, dialihmediakan, dikelola dalam pangkalan data, dan dipublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai pemilik hak cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran hak cipta/plagiarisme dalam karya ilmiah ini, maka segala bentuk tuntutan hukum yang timbul akan saya tanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Islam Sultan Agung.

Yang membuat pernyataan,



Eva Kurnia Khairunissa

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto :**

**“ Sesungguhnya sesudah kesulitan pasti ada kemudahan..”**

### **Persembahan :**

Karya tulis ini saya persembahkan untuk :

- Bapak dan Ibu saya tercinta Bapak Slamet Mustofa dan Ibu Eka Mahdalena Oktovina, tanpa pengorbanan dan dorongan motivasi dan materi saya tidak dapat menyelesaikan studi dengan lancar dan sukses. Terima kasih banyak segala pengorbanan, doa dan cintanya
- Adik saya tercinta Eva Dinda Maulidya dan Kaffa Rayhan Muhammad, terima kasih motivasi dan doa, serta semangatnya
- Mas Timoer Dwi Hapsoro yang telah memberi semangat, dukungan dan doa yang terbaik
- Teman-teman seperjuangan skripsi Roro, Datul, Iva, Faizul, Wirid atas kebaikan dan semangatnya selama ini.

## ABSTRAK

Eva Kurnia Khairunissa. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* Berbantu *Audiovisual* Terhadap Hasil Belajar Kelas V Sd Negeri Pegandon. Skripsi. Progam Studi Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I: Jupriyanto, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II : Yunita Sari, S.Pd., M.Pd. Email : [kurniaeva24@gmail.com](mailto:kurniaeva24@gmail.com)

Minat belajar siswa belajar masih rendah karena metode ceramah saat pembelajaran dari guru membosankan. Diperlukan pembelajaran yang menyenangkan sehingga hasil belajar siswa mencapai KKM yang ditentukan. Model *Student Teams Achievement Divisions* merupakan pembelajaran kooperatif siswa perlu ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan pembelajaran kemudian siswa bekerjasama di kelompok mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok mereka telah menguasai materi tersebut. Media *Audiovisual* merupakan teknologi kaya informasi yang sangat efektif dan terjangkau sebagai media pandang dengar yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah melihat apakah metode pembelajaran STAD berbantu *audiovisual* berpengaruh terhadap hasil belajar kelas V SD Negeri Pegandon. Penelitian ini dibuktikan dengan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Pegandon tahun ajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. hasil belajar IPA mengalami peningkatan melalui penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbantu media *Audiovisual* pada siswa kelas Vb SD Negeri Pegandon. Hal ini dibuktikan dengan nilai sebelum dilakukan perlakuan kemampuan belajar siswa terhadap materi IPA hanya mendapatkan rerata nilai sebesar 65,80 berdasarkan nilai yang didapat pada pre-test yang dilakukan dan setelah memberikan perlakuan pada pembelajaran didapatkan rerata 83,00 berdasarkan nilai yang didapat pada post-test yang dilakukan. Hasil pengolahan data uji hipotesis menggunakan Paired Samples Test menggunakan SPSS versi 25, menunjukkan hasil perhitungan dengan memperoleh nilai t hitung sebesar 15,785. Nilai ini lebih besar dari nilai t tabel yang dengan taraf signifikansi 5% sebesar 1,729 sedangkan jika menggunakan taraf signifikansi 1% sebesar 2,539. Begitu juga jika melihat taraf signifikansi perhitungan dari pengolahan data tersebut diperoleh 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Melihat nilai t hitung dan taraf signifikansi tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh penggunaan model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu media *Audiovisual* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas Vb SD Negeri Pegandon”.

**Kata kunci** : Model *Student Teams Achievement Divisions*, Media *Audiovisual*, Hasil Belajar.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis ucapkan atas berkah rahmat Allah yang Maha Pengasih sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STUDENT TEAMS ACHIEVMENT DIVISIONS BERBANTU AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS V SD NEGERI PEGANDON”**.

Adapun tujuan dari penulisan penelitian ini yaitu untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Strata 1 (S1). Serta sebagai media dalam mengaplikasikan pengetahuan dan ilmu yang selama ini telah didapatkan di dalam bangku perkuliahan..

Pada kesempatan ini penulis akan menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penelitian ini selesai. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada:

1. Drs. H. Bedjo Santosa, MT.,Ph.D selaku Rektor
2. Bapak Jupriyanto, S.Pd., M.Pd dan Ibu Yunita Sari, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan arahan nasehat sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini.
3. Ibu Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd selaku Kaprodi PGSD Unissula yang telah memberi nasehat serta semangat kepada penulis.
4. Orang tua Bapak dan Ibu serta keluarga yang senantiasa memberikan doa, dorongan dan semangat untuk penulis.

Meskipun penulis sudah berusaha menyelesaikan penelitian ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharap saran dan kritik yang membangun. Penulis berharap semoga karya tulis ini bermanfaat bagi pembaca, terima kasih.

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul .....	i
Halaman Lembar Pengesahan .....	ii
Halaman Lembar Pernyataan Keaslian .....	iii
Halaman Motto Dan Persembahan.....	iv
Abstrak .....	v
Kata Pengantar .....	vi
Daftar Isi .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	8
1.3. Pembatasan Masalah .....	8
1.4. Perumusan Masalah .....	9
1.5. Tujuan Penelitian .....	9
1.6. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
2.1. Kajian Teori .....	10
2.1.1 Model Pembelajaran Student Teams Achievment Divisions ...	10
2.1.2 Media Audiovisual .....	15
2.1.3 Pengenalan Media Pembelajaran Video .....	16
2.1.4 Model Student Teams Achievment Divisions berbantuan media Audiovisual .....	19
2.1.5 Hasil Belajar .....	20
2.1.6 Hakikat IPA .....	20
2.2 Definisi Operasional.....	24
2.3 Penelitian yang Relevan .....	25
2.4 Kerangka Berfikir.....	26
2.5 Hipotesis .....	28

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
3.1 Desain Penelitian .....	29
3.2 Populasi dan Sempel.....	30
3.2.1 Populasi .....	30
3.2.2 Teknik Pengambilan Sampel Penelitian .....	31
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	32
3.4 Instrument penelitian .....	34
3.5 Teknik Analisis Data .....	36
3.5.1 Analisis Instrument Tes.....	36
3.5.1.1 Uji Validitas .....	36
3.5.1.2 Uji Reliabilitas.....	37
3.5.1.3 Daya Pembeda.....	39
3.5.2 Analisis Data Awal.....	40
3.5.2.1 Uji Normalitas .....	40
3.5.3 Analisis Data Akhir .....	41
3.5.3.1 Uji Normalitas .....	42
3.5.4 Uji Hipotesis.....	43
3.6 Jadwal Penelitian .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
4.1 Profil SD Negeri Pegandon.....	45
4.2 Analisis Data Hasil Penelitian dan Pengujian Hipotesis .....	47
4.2.1 Uji Instrumen .....	47
4.2.1.1 Validitas .....	48
4.2.1.2 Reliabilitas.....	49
4.2.1.3 Daya Pembeda.....	50
4.2.1.4 Taraf Kesukaran .....	51
4.2.2 Uji Prasyarat .....	53
4.2.3 Uji Hipotesis.....	55
4.3 Pembahasan.....	56
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>62</b>

5.1	Simpulan .....	62
5.2	Saran .....	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* merupakan salah satu dari tipe pembelajaran kooperatif paling sederhana, sehingga tipe ini bisa digunakan oleh guru-guru untuk memulai pembelajaran kooperatif. Di dalam pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* siswa perlu ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan empat orang campuran menurut jenis kelamin, tingkat kinerja, dan juga suku. Guru harus terlebih dahulu memberikan materi pelajaran dengan diikuti siswa yang kemudian harus bekerja dengan kelompok mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok sudah menguasai materi tersebut.

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, bahwa dalam Standar Kompetensi Ilmu Pengetahuan Dasar berhubungan dengan mencari tahu tentang alam secara tersusun, sehingga Ilmu Pengetahuan Alam bukan hanya suatu penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep- konsep dan prinsip- prinsip tetapi juga Ilmu Pengetahuan Alam suatu proses penemuan. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam diharapkan mampu menjadikan peserta didik menjadi individu yang mampu mempelajari diri sendiri dan juga memahami alam

sekitar serta bertujuan untuk mengembangkan lebih lanjut dan menerapkan ilmu pengetahuan alam ke dalam kehidupan sehari-hari.

Di dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Alam adalah sebagai proses belajar, hal ini menjadikan melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siswa lebih ditekankan untuk memberikan kegiatan secara langsung dan konkret sehingga dapat menumbuhkan kemampuan berfikir siswa dan bersikap ilmiah. Namun dalam kenyataannya guru di dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Kurangnya pengalaman guru tentang penggunaan berbagai model pembelajaran dan media yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga dalam hal ini membuat siswa terkesan bosan pada saat terjadi pembelajaran siswa hanya duduk pasif mendengarkan tanpa ada fokus dengan apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini menjadikan hasil belajar siswa dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menjadi tidak maksimal.

Model serta media dalam pembelajaran yang menarik dan tepat hal tersebut diperlukan untuk dapat membuat lebih menarik sehingga siswa bersemangat dan menyukai pembelajaran. Dalam menerapkan model dan media yang tepat akan membuahkan hasil belajar yang lebih bagus. Peran dari seorang guru juga amat penting dalam masa mendatang, itu karena guru tidak lagi menjadi sumber informasi namun menjadi sebuah fasilitator yang akan memunculkan pemahaman siswa dalam belajar. Cara guru mengajar dalam pembelajaran konvensional dengan metode ceramah klasik yang dibarengi keterangan guru serta pemberian penugasan dan pelatihan perlu

diperbaharui seiring dengan perkembangan teknologi saat ini. Guru diminta untuk menyampaikan pembelajaran inovatif serta penggunaan teknologi yang sesuai untuk menciptakan suasana belajar menyenangkan serta kreatif untuk menumbuhkan semangat siswa sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai secara maksimal.

Suatu inovasi yang menarik dalam melakukan iringan perubahan paradigma pembelajaran tersebut adalah dengan ditemukan dan diterapkannya model dan media pembelajaran inovatif yang lebih tepat dalam mengembangkan dan menggali pengetahuan siswa secara konkret dan mandiri. Terutama berkaitan dengan pemilihan model dan media yang modern untuk dapat membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* adalah untuk memotivasi siswa agar saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. Jika para siswa ingin tim nya mendapatkan penghargaan, mereka harus membantu teman satu tim nya untuk mempelajari materinya.

Pemanfaatan media teknologi dalam melakukan proses pembelajaran juga merupakan hal penting dalam suatu proses pembelajaran. Pada masa kini akan amat sangat merugi jika dalam proses pembelajaran tidak memanfaatkan teknologi yang sudah sangat berkembang. Salah satunya yaitu media video bergambar atau Audiovisual, media video bergambar adalah salah satu media pembelajaran ang terjangkau dan sudah pasti disukai oleh siswa. Dengan menaangkan sebuah video pembelajaran tersebut maka guru tidak selalu

menjadi penaji materi, tetapi materi bisa disampaikan oleh audiovisual tersebut, peran guru bisa diubah menjadi fasilitator belajar dengan memberikan kemudahan siswa untuk belajar. Dengan menggunakan media yang inovatif menjadikan tumbuhnya pengaruh hasil belajar siswa yang baik.

Hasil belajar siswa merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif), dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotorik) pada peserta didik. Perubahan kemampuan peserta didik dalam rangkaian pembelajaran khususnya dalam satuan pendidikan dasar diharapkan sesuai dengan tahap perkemangannya yaitu pada tahapan operasional konkrit. Ketika pada saat proses belajar mengajar siswa akan memperoleh kemampuan yang lebih baik dan perubahan tingkah laku pada siswa yang terjadi setelah dilakukan proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil amatan dan wawancara pada saat observasi yang telah dilaksanakan di SD Negeri Pegandon pada Desember 2020 dengan guru kelas IV Ibu Eka Mahdalena Oktovina, S.Pd menunjukkan adanya hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang belum tercapai secara optimal. Hal ini dikarenakan kondisi pembelajaran di masa pandemi Covid-19 ini yang mengharuskan siswa untuk belajar di kelompok-kelompok yang terdiri dari beberapa anak di rumah masing-masing siswa secara bergantian. Sistem pembelajaran seperti ini dipantau oleh Guru yang terhubung melalui grup pembelajaran daring, dengan adanya sistem pembelajaran yang seperti ini amat berpengaruh dengan hasil belajar mata pelajaran IPA bagi siswa. Pembelajaran sistem pandemi seperti ini mengakibatkan siswa kurang fokus

karena tidak mendapatkan arahan dan pengawasan secara langsung dari guru secara terus menerus. karena hal itu juga semangat belajar siswa untuk mempelajari mata pelajaran IPA khususnya belum bisa dilaksanakan secara optimal karena kurang fokus karena hanya mendengarkan pembelajaran lewat zoom. Akibatnya hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menjadi banyak yang tidak mendapatkan ketuntasan. Berdasarkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV selama ini, dari 20 siswa kelas IV hanya beberapa siswa saja yang nilainya bagus dan yang kurang bagus masih banyak. Kriteria ketuntasan yang digunakan di SD Negeri Pegandon pada mata pelajaran IPA Kurikulum 2013 yaitu 70. Hal ini terlihat pada hasil belajar siswa yang menunjukkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 70.

Proses pembelajaran yang telah terjadi selama pembelajaran dari di kurang inovatif dalam mengoptimalkan kemampuan pada siswa. Dalam pelaksanaan rangkaian pembelajaran secara daring, siswa dituntut hanya untuk mendengarkan materi, mengingat dan menyimpan berbagai materi tanpa dipaksa untuk dapat memahami sebuah materi yang akan diperoleh untuk diaplikasikan dengan keadaan dalam kehidupan nyata. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam ditujukan menjadi tempat bagi siswa untuk memahami diri sendiri dan keadaan sekitar. Pada proses pembelajaran IPA, sebaiknya dikhususkan pada memberikan pengalaman nyata. Dalam pembelajaran IPA di SD, guru masih memakai metode ceramah klasik dan siswa lebih terpacu mendengarkan keterangan dari guru dan mengerjakan tugas jika guru

menyodorkan latihan harian. Guru belum mampu menciptakan pengajaran menjadi aktif dan kreatif dengan mengikutkan siswa. Guru tidak memanfaatkan berbagai model juga media pembelajaran yang berinovasi berdasarkan materi pelajaran yang sesuai. Guru juga tidak dapat menguasai tentang penggunaan media pembelajaran salah satu contohnya media teknologi *Audiovisual*

Mendayagunakan media teknologi dalam rangkaian pembelajaran, hal itu adalah hal yang ter vital dalam dunia pendidikan. Dengan mendayakan media *Audiovisual*, siswa dengan gampang menyerap materi yang disampaikan oleh pengajar. Guru sebetulnya memerlukan media sebagai penyokong untuk melancarkan rangkaian pembelajaran. Perihal itu disebabkan guru belum mumpuni untuk mengoptimalkan media pembelajaran. Dalam media penyokong seperti komputer sudah tercukupi tetapi guru belum mengoptimalkannya dan guru dalam pengoperasian media pembelajaran bersumber komputer belum mencoba dilaksanakan. Hal yang mempengaruhi guru belum mengoptimalkannya adalah guru tidak terampil dalam menjabarkan materi dengan memakai media bersumber komputer. Akibatnya pada saat pembelajaran dimulai ketika guru menerangkan masih ada sebagian siswa yang tidak fokus saat rangkaian belajar mengajar. Penyebabnya buku masih dijadikan media pembelajaran utama dan guru masih menjalankan metode ceramah dalam penyampaian materi. Akibatnya guru tidak melibatkan kekreatifan siswa secara optimal dan condong masih kurang. Nilai hasil belajar siswa kelas V dinyatakan belum berhasil.

Dinyatakan berhasil apabila siswa dapat mencukupi standart yang telah ditentukan. Dalam proses belajar mengajar guru masih mengoptimalkan metode ceramah sehingga terlihat monoton pasif dan siswa minim terlibat dalam pembelajaran sehingga siswa hanya menimbun apa yang telah disampaikan oleh guru ketika mengajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut sebagai tindakan untuk mengatasi problem yang ada, akan dijalankan alternatif tindakan dengan memakai pembelajaran dengan menggunakan model *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media *Audiovisual*. Dengan ini dapat memekarkan semangat siswa dan dapat mengantarkan pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran. Dengan model *Student Teams Achievement Divisions* ini, siswa dituntut keaktifannya untuk menentukan pemahaman siswa sendiri terhadap materi yang diajarkan dan guru sebagai fasilitator untuk menunjukkan siswa. Model *Student Teams Achievement Divisions* dengan memanfaatkan media *Audiovisual* agar berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas V SD Negeri Pegandon Kendal. Adanya model tersebut diharapkan siswa akan lebih paham dalam memahami materi pembelajaran serta semangat dalam belajar. Media *Audiovisual* memberikan perangsangan, pengalaman serta pendapat terhadap materi belajar dan dapat menarik perhatian siswa untuk dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan tenang karena terdapat objek atau gambar yang menarik.

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Student*

Teams Achievement Divisions berbantu *Audiovisual* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri Pegandon”. Peneliti memiliki harapan bahwa model *Student Teams Achievement Divisions* dengan berbantuan media *Audiovisual* mampu mengubah hasil belajar siswa sehingga dapat membantu dalam pemahaman mata pelajaran IPA siswa kelas V untuk menggapai ketuntasan pembelajaran lebih optimal dari sebelumnya pada masa pembelajaran daring pandemi ini.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Hasil pembelajaran IPA belum mencapai KKM
- b. Dalam pembelajaran IPA guru masih menggunakan metode ceramah di pembelajaran daring
- c. Kurangnya pemahaman guru dalam memanfaatkan media pembelajaran serta model yang sesuai dengan materi pembelajaran
- d. Siswa pasif dan bosan dalam pembelajaran

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah yang meliputi :

- a. Subjek penelitian kelas V SD Negeri Pegandon. Variabel yang akan diteliti yaitu model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu *Audiovisual* dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA

- b. Pengaruh yang digunakan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbantu *Audiovisual*
- c. Dalam penelitian ini hasil belajar yang dikaji yaitu pada aspek ranah kognitif.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbantu media *Audiovisual* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA kelas V SD Negeri Pegandon Kendal?”

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan di atas, maka dapat ditetapkan tujuan masalah yang akan dicapai yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Student Teams Achievement Divisions* pembelajaran berbantu media *Audiovisual* terhadap hasil belajar pelajaran IPA di kelas V SD Negeri Pegandon Kendal.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sejumlah manfaat, antara lain:

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan pengetahuan dan memperbanyak wawasan utamanya bidang pembelajaran mengenai pengaruh hasil belajar IPA melalui model *Student Teams Achievement Divisions* dengan berbantu *Audiovisual*.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini secara praktis :

- a. Bagi Siswa, dapat meningkatkan kegiatan selama proses pembelajaran dengan keterlibatan semua siswa, memperdalam pengetahuan siswa, melatih siswa dalam bekerja sama dengan merangsang siswa untuk berfikir melalui berbagai bentuk pertanyaan serta adanya suatu proses pemecahan pertanyaan. melalui model *Student Teams Achievement Divisions* dengan berbantu *Audiovisual* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA.
- b. Bagi Guru, menjadi ukuran guru dalam proses pembelajaran dapat memakai model yang cocok dengan materi pengajaran dan dapat dijadikan bahan masukan guru untuk memperbaiki rangkaian kegiatan belajar mengajar di sekolah.
- c. Bagi Peneliti, peneliti dapat menambah pengalaman dan wawasan dalam melakukan penelitian menggunakan model *Student Teams Achievement Divisions* dengan berbantu *Audiovisual* serta menjadikan referensi yang relevan bagi peneliti.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Teori

##### 2.1.1 Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions*

Menurut Slavin ( 2010 : 143 ) pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* ( STAD ) merupakan salah satu dari tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, sehingga tipe ini dapat digunakan oleh guru-guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif siswa perlu ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan pembelajaran kemudian siswa bekerjasama di kelompok mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok mereka telah menguasai materi tersebut .

Gagasan utama dari STAD adalah untuk mendorong siswa agar dapat saling mendukung dan memudahkan satu dengan lainnya dalam penguasaan kemampuan yang diberikan oleh guru. Jika para siswa menginginkan timnya mendapat penghargaan tim, mereka harus menolong teman dalam timnya untuk mempelajari materi yang telah disampaikan. Anggota lain harus mensupport teman satu tim untuk mendapatkan hasil yang paling baik, menunjukkan norma bahwa belajar itu penting, berharga dan juga menyenangkan. Meskipun para siswa

belajar bersama, akan tetapi mereka tidak diperkenankan saling bantu untuk mengerjakan soal kuis. Tanggung jawab pribadi semacam ini mendorong siswa untuk mengajarkan materi dengan baik satu sama lain, karena cara utama bagi tim untuk berhasil adalah dengan membantu semua anggota tim menguasai informasi kemampuan yang diberikan karena skor tim berdasar pada progres yang dibuat anggotanya dibandingkan hasil yang dicapai sebelumnya, semua siswa punya kesempatan untuk menjadi yang terbaik dalam tim dalam minggu tersebut, baik dengan memperoleh skor yang lebih besar dari rekor mereka sebelumnya maupun dengan membuat jawaban kuis yang paling baik, yang selalu akan memberikan skor maksimal tanpa menghiraukan rata-rata skor terakhir siswa.

Berikut ini merupakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif model *Student Teams Achievement Divisions* menurut Slavin (2010 : 143) pembelajaran dengan menggunakan model *Student Teams Achievement Divisions* melalui 5 tahap yang meliputi :

- 1) Presentasi Kelas

Materi STAD pertama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pembelajaran langsung seperti yang kerap kali dilakukan atau diskusi pembelajaran yang diketuai oleh guru. Perbedaannya presentasi kelas dengan pembelajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar fokus pada unit STAD. Dengan cara ini siswa akan tersadar bahwa mereka harus

benar-benar memberi fokus penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis.

## 2) Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili bagian dari seluruh kelas dalam hal kerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah itu guru menyampaikan materi, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan. Pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang melakukan kesalahan.

## 3) Kuis

Setelah guru mempresentasikan materi dan praktik tim kerja atau kelompok para siswa akan mengerjakan kuis individual. Para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis. Sehingga setiap siswa bertanggungjawab secara individual untuk memahami materi yang telah disampaikan.

## 4) Skor Kemajuan Individual

Gagasan dibalik skor kemajuan individual adalah untuk memberikan kepada setiap siswa tujuan kinerja yang akan dapat

dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja yang lebih baik daripada sebelumnya. Tiap siswa diberi skor awal yang diperoleh dari rata-rata kinerja siswa sebelumnya dalam mengerjakan kuis yang sama. Siswa selanjutnya akan mengumpulkan poin untuk tim mereka berdasarkan tingkat kenaikan skor kuis mereka dibandingkan dengan skor awal mereka.

#### 5) Rekognisi Tim

Menurut Slavin (2010 :159) tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa bisa juga digunakan untuk menentukan 20% dari peringkat mereka untuk memberikan skor perkembangan individu.

Adapun kelebihan dan kekurangan dalam model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* sebagai berikut :

#### a. Kelebihan *model Student Teams Achievement Divisions* menurut (Isjoni 2010 :51)

- 1) menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling membantu dan saling memotivasi dalam penguasaan materi pembelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal dalam kegiatan kelompok

- 2) setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan sumbangan skor maksimal bagi kelompoknya berdasarkan skor tes yang diperolehnya berdasarkan perkembangan individu
- b. Kekurangan model *Student Teams Achievement Divisions* menurut ( Trianto, 2009;70 )
- harus adanya pengaturan tempat duduk yang baik dalam kelompok , hal ini dilakukan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran kooperatif apabila tidak ada pengaturan tempat duduk dapat menimbulkan kekacauan yang menyebabkan gagalnya pembelajaran pada kelas.

### 2.1.2 Media *Audiovisual*

Menurut Munadi ( 2008 ) media *audiovisual* merupakan media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat layaknya media visual juga pesan verbal dan non verbal yang terdengar layaknya media audio. Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program audiovisual seperti film dokumenter, film drama, vlog, dan juga lain-lain. Semua program tersebut dapat disalurkan melalui peralatan seperti film, video dan juga televisi dan dapat disambungkan melalui alat proyeksi.

Media audiovisual terbentuk dari dua bagian yang memiliki kekuatan masing-masing pada sistem pencitraan ( visual ) dan juga sistem pendengaran ( auditif ) . media ini memiliki kelebihan yaitu bisa

memberikan gambaran yang lebih riil serta meningkatkan retensi memori karena lebih menarik dan juga mudah diingat.

Contoh media *Audiovisual* diantaranya program televisi pendidikan, program slide suara, dan program CD pembelajaran interaktif, komik bersuara, dll. Menurut Kustandi (2011 : 103) media *Audiovisual* dapat digunakan untuk :

1. Memberikan sajian visualisasi yang dinamis
2. Dipergunakan dengan langkah-langkah yang sudah ditetapkan oleh perancang dan pembuatnya
3. Mengembangkan keterampilan mendengarkan dan mengevaluasi apa yang telah didengar
4. Menjadikan model yang akan ditiru oleh para siswa

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media *Audiovisual* adalah media pandang dengar yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, dengan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau, serta membuat guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi tetapi penyaji materi bisa digantikan oleh media *Audiovisual* maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran.

### **2.1.3. Pengenalan Media Pembelajaran Video**

Menurut Daryanto (2013 : 86) video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, dan kelompok. Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan, yaitu

dengan cara mengatur jarak antara layar atau tampilan dengan alat pemutar kaset (video player)

Video juga adalah bahan mengajar non cetak yang mengandung banyak informasi tuntas karena dapat sampai di hadapan siswa secara langsung, selain itu video juga memberikan suatu dimensi baru terhadap kegiatan pembelajaran. Hal ini terjadi karena karakter teknologi video yang dapat menampilkan gambar bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya. Sehingga siswa berada ditempat yang sama dengan program yang ditayangkan dengan video. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa, selain itu program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan dan efek visual yang berguna untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan yang dimiliki video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu dalam menyampaikan materi yang bersifat dinamis, misalnya tentang perubahan kepompong menjadi kupu-kupu, akan ditampilkan secara detail dan dramatis jika hal tersebut di visualisasikan melalui teknologi video. Oleh karena itulah suatu materi yang telah direkam dalam bentuk video dapat digunakan untuk proses pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru, terutama pada masa pandemi sekolah via pembelajaran daring ini.

Berdasar kepada uraian diatas dapat disimpulkan bahwa video adalah sumber media teknologi yang kaya akan informasi dan sangat efektif untuk

membantu dalam proses pembelajaran. Serta juga dapat memberikan manfaat di dalam proses pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa, karena selama proses pembelajaran media teknologi video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa dan disertai dengan suara.

Menurut Daryanto (2013 : 90) didalam pembelajaran media video terdapat kelebihan dan kelemahan antara lain :

1. Kelebihan menggunakan media pembelajaran video
  - a. Tampilan pada video menjadi sangat fleksibel dan dapat di atur sesuai dengan keperluan pembelajaran
  - b. Video adalah bahan ajar non cetak yang multi informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung
  - c. Video menambah dimensi baru terhadap pembelajaran
2. Kelemahan menggunakan media pembelajaran video
  - a. Media tayangnya tidak dapat menampilkan obyek sampai detail dengan sempurna
  - b. Tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya
  - c. Gambar yang diproyeksikan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi
  - d. Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang didalamnya
  - e. Biaya yang digunakan dalam pembuatan program vidio membutuhkan biaya yang tidak sedikit

- f. Kendala video terkadang bisa dibuka terkadang tidak bisa dibuka

#### 2.1.4 Model *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media *Audiovisual*

Model *Student Teams Achievement Divisions* merupakan pembelajaran kooperatif siswa perlu diletakkan dalam kelompok belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja, jenis kelamin, dan suku. Guru menyampaikan pembelajaran kemudian siswa bekerjasama di kelompok mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok mereka telah menguasai materi tersebut. Media *Audiovisual* merupakan teknologi kaya informasi yang sangat efektif dan terjangkau sebagai media pandang dengar yang dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu media *Audiovisual* dalam penelitian ini, yaitu :

- a. Menyajikan materi melalui media *Audiovisual*
- b. Menyajikan pertanyaan kuis
- c. Mengemukakan permasalahan melalui media *Audiovisual*
- d. Mengajukan suatu pertanyaan-pertanyaan kuis kepada siswa melalui model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions*
- e. Merumuskan hipotesis atau perkiraan yang merupakan jawaban dari pertanyaan tersebut
- f. Menguji hipotesis, guru dapat mengajukan pertanyaan yang bersifat meminta data untuk pembuktian hipotesis

g. Mengambil kesimpulan yang dilakukan oleh guru dan siswa

### **2.1.5 Hasil Belajar**

Menurut Susanto (2013:5) hasil belajar merupakan adanya perubahan yang terjadi pada diri peserta didik baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dalam penelitian ini yang diteliti dalam melakukan penelitian ini pada aspek kognitif. Hasil belajar yang digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh siswa dapat menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Sudjana (2014:22) berpendapat dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang membaginya menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Pada penelitian yang diteliti dalam melakukan penelitian ini pada aspek kognitif.

#### **a. Ranah Kognitif**

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

### **2.1.6 Hakikat IPA**

IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam, sering juga disebut dengan pendidikan sains. Menurut Susanto (2013:165) IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk

pada jenjang di Sekolah Dasar. IPA memegang peranan yang penting bagi kehidupan manusia. Dalam hal ini kehidupan kita tergantung dari alam, zat yang terdapat di alam dan segala jenis gejala yang ada di alam. Dalam IPA terdapat tiga bagian, yaitu ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses dan sikap. IPA dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari sebab dan akibat peristiwa-peristiwa alam.

#### **a. Tujuan Pembelajaran IPA di SD**

Adapun tujuan pembelajaran IPA di SD dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BSNP,2013), yaitu sebagai berikut :

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan Nya
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang SMP/MTs.

### b. Pembelajaran IPA di SD

Pembelajaran IPA di SD kelas V telah menggunakan kurikulum 2013 pokok pembahasannya IPA di kelas V salah satunya yaitu Perubahan Wujud Benda. Adapun Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator sebagai berikut :

Tabel 2.1 KI, KD, dan Indikator

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
<p>1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.</p> <p>3. Memahami ilmu faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara</p>	<p>Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>- Siswa mengidentifikasi sifat benda yang ada di sekitarnya</p> <p>- Menjelaskan pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda</p> <p>- Menyebutkan proses perubahan wujud benda padat, cair, dan gas.</p>

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
<p>mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.</p> <p>4. Menunjukkan cara berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya</p>		



Gambar 2.1 konsep materi perubahan suhu dan wujud benda

## 2.2 Definisi Operasional

Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* merupakan suatu pembelajaran kooperatif siswa perlu ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan pembelajaran kemudian siswa bekerjasama di kelompok mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok mereka telah menguasai materi tersebut . memotivasi siswa agar dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. Jika para siswa ingin agar timnya mendapat penghargaan tim, mereka harus membantu teman satu timnya untuk mempelajari materi yang telah disampaikan. Mereka harus mendukung teman satu tim untuk mendapatkan hasil yang terbaik

Media *Audiovisual* juga dapat membantu didalam proses pembelajaran dengan media pandang dengar, bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau, serta guru tidak selalu berperan sebagai

penyaji materi tetapi penyaji materi bisa diganti oleh media *Audiovisual* maka peran guru bisa berganti menjadi fasilitator belajar yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Media *Audiovisual* ditayangkan ketika proses pembelajaran dimulai dan siswa diharapkan untuk dapat memperhatikan tayangan video didepan, setelah video berdurasi itu selesai kemudian guru menjelaskan apa yang dimaksud dalam video tersebut. Supaya siswa lebih paham dengan materi yang disampaikan.

Hasil belajar merupakan proses terjadinya perubahan suatu tingkah laku baik perubahan sikap maupun ilmu pengetahuan yang telah didapatkan selama proses pembelajaran.

### **2.3 Penelitian yang Relevan**

Kajian penelitian yang relevan merupakan deskripsi hubungan diantara masalah yang diteliti dengan kerangka teoritik yang telah dipakai, serta hubungannya dengan penelitian terdahulu yang relevan. Kajian penelitian yang relevan dalam penelitian ilmiah dijadikan sebagai bahan rujukan untuk memperkuat teori dan memperoleh informasi yang berkaitan dengan topik pembahasan. Dan untuk menunjang teori dasar penelitian, maka berikut ini akan dipaparkan beberapa kesimpulan yang memiliki kesamaan dengan obyek penelitian yang akan dilaksanakan. Kesimpulan tersebut berupa hasil penelitian, diantaranya sebagai berikut :

Pengaruh pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* berbantu Media Pembelajaran Visual terhadap hasil belajar matematika siswa di MTs Al-Jihad Kerasaan Kabupaten Simalungun

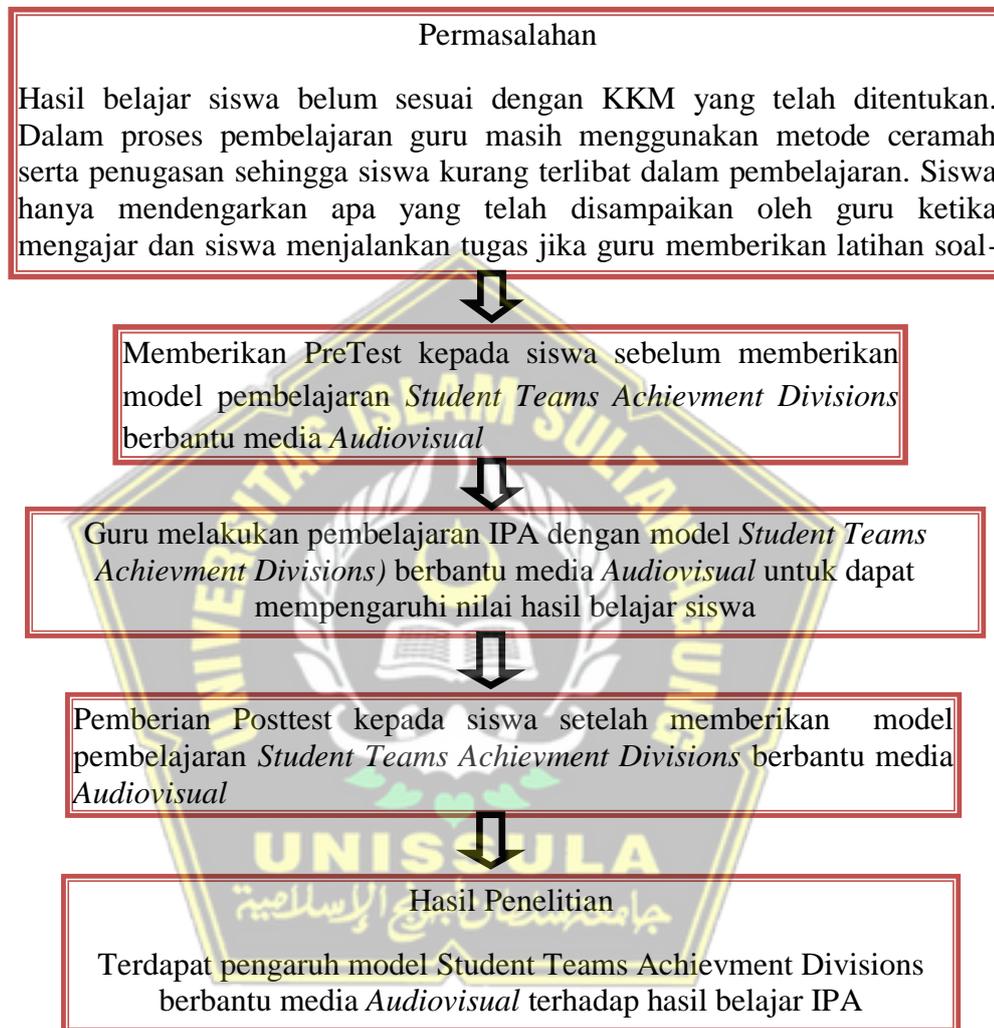
Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Hasil temuan menunjukkan bahwa kelas setelah diajara menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantu media visual diperoleh rata-rata 70,532 dan standar deviasi 11,621. Hasil dari uji hipotesis menunjukkan  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel atau  $3,362 > 1,987$  sekaligus uji ANAVA satu jalur diperoleh  $f$  hitung  $>$   $f$  tabel atau  $53,123 > 3,936$  maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran STAD berbantu media pembelajaran visual memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi himpunan di kelas VII MTs Al-Jihad Kerasaan Kabupaten Simalungun.

#### 2.4 Kerangka Berfikir

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih belum mencapai KKM. Hal ini disebabkan karena siswa kurang tertarik pada pembelajaran IPA, Pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru, siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Sehingga menyebabkan siswa kurang memahami penjelasan dari guru dan siswa merasa bosan. Dalam pembelajaran penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru kurang inovatif.

Solusi yang digunakan *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media *Audiovisual*. Diharapkan dengan menggunakan model dan media tersebut hasil belajar siswa dapat berpengaruh.

Berikut bagan kerangka berfikir dalam pengaruh model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu media *Audiovisual*



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

Dari bagan tersebut terdapat bahwa penelitian ini dilakukan dikelas Vb SD Negeri Pegandon, dengan pemberian Pre-Test terlebih dahulu sebelum memberikan treatment pada kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberikan perlakuan yang berbeda. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, guru memberikan penjelasan kepada siswa. Kelas eksperimen diberi pembelajaran dengan menggunakan model *Student Teams Achievement*

Divisions berbantu *Audiovisual*. Berdasarkan hasil posttest dapat dilihat pengaruh nilai pada hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu media *Audiovisual* dan belum menggunakan model *Student Teams Achievement Divisions*. Maka akan terlihat perbedaan hasil belajar antara sebelum pemberian treatment dan sesudah pemberian treatment tersebut dan diharapkan hasil belajar IPA siswa dapat menjadi lebih bagus.

## 2.5 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2015 : 96) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban yang teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data.

Di dalam penelitian ini, penulis menuliskan hipotesis bahwa: Adanya pengaruh terhadap penggunaan model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu media *Audiovisual* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Pegandon .

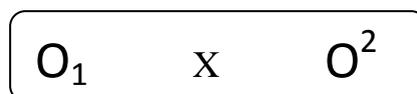
## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Seperti yang dijelaskan dalam Sugiyono (2015:73) bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Adapun pendekatan ini disebut pendekatan kuantitatif karena data yang di gunakan dalam penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Dalam sebuah desain penelitian dapat kita rancang sebuah rencana untuk melaksanakan penelitian, dengan demikian kita dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian serta dapat pula mengendalikan atau mengontrol variabel. Desain yang paling tepat diterapkan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Eksperimental Designs* bentuk *One-Group Pretest-Posttest* yang menjelaskan bahwa adanya suatu kelompok diberikan *pretest* lalu diberikan treatment atau perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya dengan memberikan *posttest*. Bentuk rancangan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* ditunjukkan pada gambar



Gambar 3.1. Desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest*

Keterangan :

$O_1$  = Nilai Prettest (sebelum diberi perlakuan)

$O_2$  = Nilai Posttest (setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions berbantu *Audiovisual* pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions terhadap hasil belajar siswa ( $O_2 - O_1$ )

(Sugiyono,2015:74)

Siswa yang dijadikan sebagai sampel penelitian akan diberikan *pretest* (tes sebelum) lalu diberikan *treatment* atau perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan model. *Student Teams Achievement Divisions* Kemudian pada akhir pembelajaran, siswa diberikan *posstest* (test akhir) dalam bentuk pilihan ganda.

## 3.2 Populasi dan Sampel

### 3.2.1 Populasi

Menurut Sugiono (2015:80) "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan". Handari Nawawi dalam Margono (2010:118) mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Jadi, dari pendapat tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa populasi merupakan keseluruhan individu atau objek yang diteliti dan memiliki karakteristik yang sama, berupa usia, jenis

kelamin, tingkat pendidikan, serta wilayah tempat tinggal. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas Vb SD Negeri Pegandon.

Tabel 3.1 Data Populasi Siswa

No	Siswa			
	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Siswa Kelas
1.	V	12	8	20

### 3.2.2 Teknik Pengambilan Sampel Penelitian

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling probability sampling jenis *simple random sampling*. menurut Sugiyono (2015:82) *simple random sampling* dikatakan sederhana karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa mempertimbangkan strata yang ada dalam populasi itu. Teknik sampling dalam menentukan jumlah sampel dengan menggunakan rumus slovin. Rumus Slovin untuk menentukan sampel minimal (n) jika diketahui ukuran populasi (N) maka signifikansi  $\alpha$  adalah

$$n = \frac{N}{1+(N \times e^2)}$$

Dimana :

n = Ukuran sampel

N = Populasi

e = Presentase kelonggaran ketidakterikatan karena kesalahan pengambilan sampel yang masih diinginkan

Sesuai perhitungan rumus Slovin jika menggunakan Rumus Slovin dengan tingkat kepercayaan 95% dan tingkat error 5% sebagai berikut:

$$n = \frac{42}{1 + (42 \cdot 0,05^2)}$$

$n = 38.00$  dibulatkan menjadi 38

Jadi populasi penelitian untuk 42 siswa dan tingkat signifikansi 5% adalah 38 siswa.

**Tabel 3.2 Data Sampel Penelitian**

No	Siswa			Jumlah siswa
	Kelas	Laki-laki	Perempuan	
1.	V	12	8	20

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitiannya. Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian karena tujuan dalam penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes, angket, dan dokumentasi yang diuraikan sebagai berikut.

#### a. Tes

Tes dapat diartikan sebagai cara untuk mengukur prestasi atau kemampuan kognitif yang dimiliki siswa. Tes biasanya dilakukan secara tertulis dengan beberapa butir-butir soal. Menurut Arikunto (2010:193) Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi,

kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Metode tes yang digunakan untuk memperoleh nilai hasil belajar IPA dengan instrumen berupa soal-soal tes terdiri dari butir-butir tes. Tes tersebut adalah jenis tes tertulis dengan bentuk pilihan ganda yang akan diberikan kepada siswa. Berkaitan dengan pengumpulan data tes bertujuan untuk mengetahui hasil belajar antara sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan.

**b. Angket**

Angket adalah teknik pengumpulan data berupa perangkat pertanyaan yang disusun untuk mengungkapkan atribut tertentu melalui respon terhadap pertanyaan tersebut. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbantu *Audiovisual*. Pengisian angket dilakukan dengan menggunakan skala 4. Lembar angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbantu *Audiovisual*.

**c. Dokumentasi**

Teknik pengumpulan data ini menurut Arikunto (2010: 274) pengumpulan data melalui dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan lain-lain. dokumentasi yang dikumpulkan dalam penelitian dapat berupa daftar nama siswa, nilai

hasil belajar siswa, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan foto kegiatan pembelajaran.

### 3.4 Instrument penelitian

Instrumen penelitian menurut Arikunto (2010:203) adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah. Agar instrumen penelitian itu benar-benar dapat mengukur apa yang hendak diukur terhadap siswa, maka perlu disiapkan kisi-kisi instrumen terlebih dahulu yang didalamnya memuat indikator, nomor dan jumlah pertanyaan. Dengan demikian maka data yang diperoleh dari penelitian tersebut akan lebih mudah dengan hasil yang baik dan sistematis sehingga dalam pengolahan data akan lebih mudah. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data tes dan angket sebagai berikut.

#### a. Lembar Tes Hasil Belajar

Bentuk tes yang digunakan berupa tes uraian objektif. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini digunakan *Pre-test* dan *Post-tes* yang akan dilakukan di awal dan akhir kegiatan pembelajaran. Bentuk tes yang diberikan adalah tes tertulis pilihan ganda. Kisi-kisi instrumen dapat dilihat dibawah ini.

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Tes**

No	Indikator	Tingkat	Bentuk	Item Soal
----	-----------	---------	--------	-----------

		Pengetahuan	Soal	
1.	Menjelaskan perbahan wujud benda padat,cair,dan gas.	C1	Pilihan Ganda	1,3,5,7,9,12,15,18,21,dan 23
2.	Mengidentifikasi peristiwa perubahan wujud benda	C1	Pilihan Ganda	2,4,6,8,10,12,14,16,dan18
3.	Menunjukkan terjadinya peristiwa mencair, membeku, dan menguap	C1	Pilihan Ganda	11,13,17,19,20,23,24,dan 25

**b. Lembar Angket Model Pembelajaran Student Teams Achievmnt**

**Divisions berbantu *Audiovisual***

Untuk menilai kemampuan pemahaman seseorang terhadap suatu objek tertentu yang dapat dilakukan dengan melihat respon yang teramati dalam objek yang bersangkutan. Lembar angket digunakan untuk megetahui lebih dalam kemampuan seseorang dalam memahami materi menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievmnt Divisions* berbantu *Audiovisual*. Penilaian angket ini peneliti menggunakan skala likert dengan skor maksimal 4 dan minimal 1 pada setiap pertanyaan. Cara menilai angket dalam model pembelajaran Student Teams Achievmnt Divisions berbantu *Audiovisual* tersebut dengan memberikan tanda checklist (√) pada lembar angket.

**Tabel 3.4 kisi-kisi Instrumen Angket Model b Student Teams Achievement****Divisions berbantu *Audiovisual***

No	Aspek
1	Presentasi Kelas
2	Memebentuk Tim
3	Kuis
4	Skor Kemajuan Individual
5	Rekognisi Tim

**3.5 Teknik Analisis Data**

Kegiatan analisis data menurut Sugiyono (2015:207) adalah “mengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang teliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan”. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan perhitungan statistik.

**3.5.1 Analisis Instrument Tes**

Sebagai alat ukur dalam tes belajar siswa, instrumen tes harus memahami syarat sebagai alat ukur yang baik. Alat ukur yang digunakan yaitu uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan taraf kesukaran sehingga nantinya akan diperoleh soal yang layak dan bagus untuk diolah sebagai hasil penelitian. Berikut ini akan dipaparkan cara uji instrumen tes soal uji coba pada penelitian ini:

**3.5.1.1 Uji Validitas**

Menurut Arikunto (2013: 80) mengatakan bahwa suatu instrumen tes dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dengan kata lain dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Selanjutnya data hasil uji coba, dianalisis dengan cara mengkorelasikan antara item instrument menggunakan rumus korelasi *product momen*, sebagai berikut.

$$r_{\text{hitung}} = \frac{n (\sum XY) - (\sum X). (\sum Y)}{\sqrt{\{n. \sum X^2 - (\sum X)^2\}. \{n. \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi antara Variabel X dan Variabel Y

X = Skor item butir soal

Y = Jumlah skor total tiap responden

n = Jumlah responden

Berdasarkan kriteria pengujian menurut Sundayana (2016: 60)

jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  berarti butir soal dinyatakan valid dan jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$  maka data tidak valid. Pada penelitian ini pengujian uji validitas instrumen menggunakan rumus *Product Moment Person*.

(Sundayana, 2015: 59-60)

### 3.5.1.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan, suatu tes dapat dikatakan memiliki taraf kepercayaan tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* ( $\Sigma$ ). Rumus ini digunakan karena pengujian reliabilitas yang dilakukan karena tipe soal dalam penelitian ini adalah pilihan ganda. Perhitungan koefisien reliabilitas dengan rumus *Cronbach's Alpha* ( $\Sigma$ ) adalah sebagai berikut.

$$r = \left[ \frac{n}{(n-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r$  = Reliabilitas yang dicari

$n$  = Banyaknya butir pertanyaan

$1$  = Bilangan konstan

$\sum s_i^2$  = Jumlah varian skor tiap-tiap item

$s_t^2$  = Varian total

(Sundayana, 2015: 70)

Kriteria pengujian reliabilitas tes adalah membandingkan harga dengan harga dengan taraf signifikan 5%. Jika  $>$  maka soal reliable, selanjutnya untuk mengetahui koefisien reliabilitas yang dihasilkan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.5 Koefisien Reabilitas

Koefisien Reliabilitas	Interprestasi
------------------------	---------------

$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi

Setelah instrumen valid reliabel, kemudian disebarikan pada sampel yang sesungguhnya. Skor total setiap siswa diperoleh dengan menjumlahkan skor setiap nomor soal.

### 3.5.1.3 Daya Pembeda

Daya Pembeda (DP) soal adalah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah) (Sundayana,2016:76). Untuk mencari daya pembeda tiap butir soal maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$DP = \frac{SA-SB}{IA}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah Skor idea kelompok

Soal yang baik atau diterima bila memiliki daya pembeda soal yang mempunyai indeks diskriminasi  $0,40 < DP \leq 0,70$  karena soal tersebut dapat membedakan kelompok siswa yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah. Kriteria daya pembeda soal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.6 Koefisien Daya Pembeda

Koefisien Daya Pembeda	Interprestasi
------------------------	---------------

$DP \leq 0,00$	Sangat jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik

(Sundayana,2016:76)

### 3.5.2 Analisis Data Awal

Analisis data awal dilakukan untuk mengetahui kondisi awal sampel. Data yang dianalisis diperoleh dari data nilai pre-test siswa. Analisis data. Data nilai tersebut diambil dari satu kelas yang dijadikan sampel penelitian. Analisis data nilai ini meliputi uji normalitas dan uji hipotesis.

#### 3.5.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Jika persebaran data tersebut merata, maka data tersebut berdistribusi normal. Uji normalitas ini menggunakan uji normalitas tahap awal *pre-test* yang menggunakan uji *Liliefors* dengan taraf signifikan. Dengan hipotesis uji sebagai berikut :

Hipotesis :

$H_0$  : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

$H_a$  : sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

Penelitian ini menggunakan Uji normalitas dengan metode Uji *Liliefors*, uji ini biasa digunakan pada data distrik yaitu bentuk sebaran atau tidak dalam bentuk interval . Langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut :

1. Menghitung nilai rata-rata serta simpangan bakunya;
2. Susun data dari yang terkecil sampai yang terbesar pada tabel;
3. Mengubah nilai x pada nilai z dengan rumus :
 
$$z = \frac{x - \bar{x}}{s}$$
4. Menghitung luas z dengan menggunakan tabel z;
5. Menentukan nilai proposi data yang lebih kecil atau sama dengan data tersebut;
6. Menghitung selisih luas z dengan nilai proposi;
7. Menentukan luas maksimum ( $L_{maks}$ ) dari langkah sebelumnya
8. Menentukan luas tabel *Liliefors* ( $L_{tabel}$ ) :  $L_{tabel} = L \alpha = (n-1)$
9. Kriteria kenormalan,
  - a. Jika  $<$  maka data berdistribusi normal
  - b. Jika  $>$  maka data tidak berdistribusi normal

Perhitungan dilakukan dengan menggunakan taraf signifikan 5% bila harga lebih kecil, maka distribusi dinyatakan normal, dan bila lebih besar dikatakan tidak normal.

(Sundayana, 2015: 83)

### 3.5.3 Analisis Data Akhir

Dalam penelitian ini data akhir yang akan dianalisis berupa kondisi akhir sampel setelah diberikan pelajaran dengan model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu *Audiovisual*. Dalam analisis data nilai, meliputi uji normalitas dan uji hipotesis.

#### 3.5.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas ini menggunakan uji normalitas tahap akhir *posttest* yang menggunakan uji *Liliefors* dengan taraf signifikan. Dengan hipotesis uji sebagai berikut :

Hipotesis :

$H_0$  : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

$H_a$  : sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

Penelitian ini menggunakan Uji *Liliefors*, uji ini biasa digunakan pada data distrik yaitu sebaran atau tidak dalam bentuk interval. Langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut :

1. Menghitung nilai rata-rata serta simpangan bakunya;
2. Susunlah data dari yang terkecil sampai yang terbesar pada table.
3. Mengubah nilai  $x$  pada nilai  $z$  dengan rumus :

$$z = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

4. Menghitung luas z dengan menggunakan tabel z
5. Menentukan nilai proposi data yang lebih kecil atau sama dengan data tersebut;
6. Menghitung selisih luas z dengan nilai proposi
7. Menentukan luas maksimum ( $L_{maks}$ ) dari langkah sebelumnya
8. Menentukan luas tabel *Liliefors* ( $L_{tabel}$ ); ( $L_{tabel} = (n-1)$ )
9. Kriteria kenormalan,
  - a. Jika  $<$  maka data berdistribusi normal
  - b. Jika  $>$  maka data tidak berdistribusi normal

Perhitungan dilakukan dengan menggunakan taraf signifikan 5% bila harga lebih kecil, maka distribusi dinyatakan normal, dan bila lebih besar dikatakan tidak normal.

(Sundayana, 2015:83)

#### 3.5.4 Uji Hipotesis

Uji ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model Student Teams Achievement Divisions berbantu *Audiovisual* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas Vb SD Negeri Pegandon, dengan menggunakan langkah sebagai berikut.

Uji T

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

**KETERANGAN :**  
 $\bar{x}_1$  = Rata-rata sampel 1  
 $\bar{x}_2$  = Rata-rata sampel 2  
 $s_1$  = Simpangan baku sampel 1  
 $s_2$  = Simpangan baku sampel 2  
 $s_1^2$  = Varians sampel 1  
 $s_2^2$  = Varians sampel 2  
 $r$  = Korelasi antara dua sampel

### 3.6 Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pegandon, dilaksanakan dalam waktu 1 bulan terhitung dari bulan April 2021 hingga Mei 2021, adapun jadwal penelitian ini disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.8 Jadwal Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan						
		Jan	Fe	Ma	Apr	Mei	Jun	Jul
1.	Survey awal dan penentuan lokasi penelitian							
2.	Penyusunan proposal penelitian							
3.	Pengajuan surat izin penelitian							
4.	Uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda							
5.	Pengumpulan data							
6.	Pengolahan data							
7.	Penyusunan skripsi							
8.	Pengumpulan skripsi							
9.	Sidang skripsi							

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Profil SD Negeri Pegandon**

Penelitian yang kami lakukan ini mengambil lokasi di SD Negeri 1 Pegandon Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal yang beralamat di Jalan KH. Abdul Wahab Pegandon RT 3 RW 3 Kendal Provinsi Jawa Tengah, Kode Pos 51357, Telpon 0294-388409 dan E-mail [sdnegeripegandon@email.co.id](mailto:sdnegeripegandon@email.co.id). Sekolah ini berdiri pada tahun 1985, sebagai sekolah milik pemerintah daerah dengan nomor SK Pendirian Sekolah 421.2/003/X/21/85 yang disahkan pada tanggal 1 Maret 1985 dan memiliki nomor NPSN 20321926.

SD Negeri 1 Pegandon mempunyai 12 guru dan 1 orang tenaga kependidikan. Dari 12 orang guru tersebut, guru perempuan ada 7 orang dan laki-laki 5 orang, sementara 1 orang tendik laki-laki. Berdasarkan data tersebut maka peserta didik sudah mendapatkan guru dan tenaga pengajar yang cukup serta memadai untuk kegiatan belajar mengajar. SD Negeri 1 Pegandon dipimpin Bapak Musyafak sebagai kepala sekolah dan kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013.

Sekolah yang berakreditasi A pada akreditasi sekolah tahun 2021 ini, membuat SD Negeri Pegandon menjadi salah satu SD Inti yang berkembang dengan baik. SD Negeri 1 Pegandon berdiri di atas tanah seluas 3000 m<sup>2</sup>, dengan jumlah murid sebanyak 256 siswa, yang berasal dari warga setempat,

warga sekitar desa Pegandon dan warga dari luar kecamatan Pegandon.

Adapun rincian jumlah murid di SD Negeri Pegandon adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Jumlah Siswa SD Negeri 1 Pegandon

No	Kelas	Detail JK	Jumlah	Total
1.	Kelas I	L	27	46
		P	19	
2.	Kelas II	L	16	31
		P	15	
3.	Kelas III	L	20	35
		P	15	
4.	Kelas IV	L	23	39
		P	16	
5.	Kelas V	L	24	41
		P	17	
6.	Kelas VI	L	27	64
		P	37	
Jumlah				256

Sumber: Dapodik SD Negeri Pegandon

Ruang kelas yang dimiliki SD Negeri Pegandon adalah 11 ruang belajar/kelas, ruang kantor, ruang kepala sekolah dan 1 ruang perpustakaan. Di setiap kelas terdapat sarana penunjang Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) seperti, media pembelajaran maupun alat peraga dengan kondisi yang baik. Daya listrik yang digunakan sekolah bersumber dari PLN sebesar 1200 Watt dan sumber internet bersumber dari jaringan Tri.

Prestasi akademik ujian sekolah yang diraih oleh SD Negeri Pegandon selama 3 (tiga) tahun terakhir mengalami perubahan pada setiap tahunnya yakni dengan rata-rata tahun 2018/2019 = 7,54; tahun 2019/2020 = 8,06 ; dan tahun 2020/2021 = 8,52. Meskipun kenaikannya tidak signifikan namun hasil tersebut menunjukkan kemajuan kinerja guru yang sudah berjuang dan melaksanakan proses pembelajaran dalam rangka mencerdaskan anak bangsa.

Kunci keberhasilan itu terkait dengan adanya program dan proses pembelajaran yang sesuai dan tepat sehingga tidak membosankan bagi siswa dalam belajar. Salah satunya adalah pengembangan model pembelajaran, sebagai contoh dengan pengembangan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbantu audio visual.

## **4.2 Analisis Data Hasil Penelitian dan Pengujian Hipotesis**

Setelah data terkumpul diperlukannya adanya analisis data. Sebelum menganalisis data maka peneliti menggunakan uji instrumen yang terdiri dari dua uji yaitu uji validitas, uji reliabilitas, indeks kesukaran dan daya pembeda. Uji prasyarat digunakan agar dasar estimasi yang digunakan nanti dapat menggunakan model t-test. Di dalam uji prasyarat terdapat dua uji yaitu normalitas dan homogenitas dan uji hipotesis yang digunakan adalah uji t-test.

### **4.2.1 Uji Instrumen**

Sebagai alat ukur dalam tes belajar siswa, instrumen tes harus memahami syarat sebagai alat ukur yang baik. Alat ukur atau uji instrumen yang digunakan yaitu uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan taraf kesukaran. Uji instrumen yang terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, indeks kesukaran dan daya pembeda dari penelitian ini setelah dilakukan pengolahan data memberikan hasil seperti yang akan dijelaskan di bawah ini.

#### **4.2.2.1 Validitas**

Suatu instrumen tes dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dengan kata lain dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Setelah dilakukan pengukuran terhadap validitas instrumen dengan menggunakan SPSS versi 25 terhadap data penelitian ini maka mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.2 Validitas Instrumen

No. Item	Validitas		
	$r_{xy}$	<i>P value</i>	Keterangan
X 1	0,488	0,029	Valid
X 2	0,509	0,022	Valid
X 3	0,448	0,048	Valid
X 4	0,540	0,014	Valid
X 5	0,553	0,011	Valid
X 6	0,504	0,023	Valid
X 7	0,566	0,009	Valid
X 8	0,577	0,008	Valid
X 9	0,550	0,012	Valid
X 10	0,529	0,016	Valid
X 11	0,605	0,005	Valid
X 12	0,553	0,011	Valid
X 13	0,488	0,029	Valid
X 14	0,566	0,009	Valid
X 15	0,550	0,012	Valid
X 16	0,482	0,031	Valid
X 17	0,566	0,009	Valid

X 18	0,520	0,019	Valid
X 19	0,640	0,002	Valid
X 20	0,529	0,016	Valid
X 21	0,504	0,023	Valid
X 22	0,529	0,016	Valid
X 23	0,482	0,031	Valid
X 24	0,583	0,007	Valid
X 25	0,509	0,022	Valid

---

Sumber: Data diolah

Dengan melihat nilai  $p\text{ value} > 0,05$  maka dari semua pertanyaan dalam instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan sah/valid setelah dilakukan uji validitas. Penentuan kesahihan butir soal juga dapat membandingkan  $r$  hitung dengan  $r$  tabel, terlihat  $r$  hitung semuanya lebih besar dari  $r$  tabel (0,444).

#### 4.2.2.2 Reliabilitas

Suatu tes dapat dikatakan memiliki taraf kepercayaan tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Setelah dilakukan pengukuran reliabilitas terhadap instrumen dengan menggunakan SPSS versi 25 mendapatkan hasil nilai reliabilitas sebesar 0,895. Sebagaimana terlampir dalam lampiran penelitian ini. Hasil ini menunjukkan bahwa reliabilitas yang di dapat memiliki kriteria sangat tinggi.

#### 4.2.2.3 Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dan siswa yang kurang pandai. Setelah dilakukan perhitungan daya pembedanya terhadap instrumen maka mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3 Daya Pembeda Instrumen Penelitian

No. Item	Nilai Daya Pembeda	Keterangan
X 1	0,029	Baik
X 2	0,022	Baik
X 3	0,048	Baik
X 4	0,014	Cukup
X 5	0,011	Baik
X 6	0,023	Cukup
X 7	0,009	Cukup
X 8	0,008	Baik
X 9	0,012	Cukup
No. Item	Nilai Daya Pembeda	Keterangan
X 10	0,016	Cukup
X 11	0,005	Cukup
X 12	0,011	Baik
X 13	0,029	Cukup
X 14	0,009	Cukup
X 15	0,012	Cukup

X 16	0,031	Baik
X 17	0,009	Cukup
X 18	0,019	Baik
X 19	0,002	Cukup
X 20	0,016	Cukup
X 21	0,023	Baik
X 22	0,016	Baik
X 23	0,031	Baik
X 24	0,007	Cukup
X 25	0,022	Cukup

---

Sumber: Data diolah

Dari hasil perhitungan daya pembeda maka dari semua pertanyaan dalam instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki daya pembeda cukup dan baik. Dari hasil ini instrumen memiliki daya pembeda yang cukup baik untuk digunakan dalam panelian yang dilakukan ini.

#### 4.2.2.4 Taraf Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah keberadaan suatu butir soal bisa dianggap sukar, sedang atau mudah dikerjakan. Jika suatu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (*proporsional*), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Suatu soal sebaiknya tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah pula. Setelah dilakukan perhitungan taraf kesukaran terhadap instrumen maka mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4 Taraf Kesukaran Instrumen Penelitian

No. Item	Taraf Kesukaran	Keterangan
X 1	0,6	Sedang
X 2	0,75	Mudah
X 3	0,7	Sedang
X 4	0,9	Mudah
X 5	0,7	Sedang
X 6	0,6	Sedang
X 7	0,65	Sedang
X 8	0,5	Sedang
X 9	0,45	Sedang
X 10	0,8	Mudah
X 11	0,7	Sedang
X 12	0,7	Sedang
X 13	0,6	Sedang
X 14	0,65	Sedang
X 15	0,65	Sedang
X 16	0,65	Sedang
X 17	0,65	Sedang
X 18	0,6	Sedang
X 19	0,7	Sedang
X 20	0,5	Sedang
X 21	0,6	Sedang
X 22	0,5	Sedang
X 23	0,55	Sedang
X 24	0,65	Sedang
X 25	0,75	Mudah

Sumber: Data diolah

Dari hasil perhitungan taraf kesukaran mayoritas item pertanyaan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini *memiliki* taraf kesukaran yang sedang. Dari hasil ini instrumen memiliki taraf kesukaran yang cukup baik untuk digunakan dalam penelitian yang dilakukan ini.

#### 4.2.2 Uji Prasyarat

Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas. Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Jika persebaran data tersebut merata, maka data tersebut berdistribusi normal. Uji normalitas ini menggunakan uji normalitas yang menggunakan uji *Lilliefors* dengan taraf signifikan. Uji normalitas diterapkan pada data *pre-test* maupun *post-test*. Hasil uji normalitas dari data *pre-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Pre Test

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pre-test	.179	20	.091	.910	20	.065

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel hasil analisis menggunakan SPSS versi 25 didapatkan hasil nilai signifikansi (p) pada uji *Kolmogorov-Smirnov* adalah 0.091 ( $p > 0.05$ ), sehingga berdasarkan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* berdistribusi normal. Begitu juga jika menggunakan nilai signifikansi (p)

pada uji *Shapiro-Wilk*, didapatkan sebesar 0,065 ( $p > 0.05$ ), sehingga berdasarkan uji normalitas *Shapiro-Wilk* juga dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* berdistribusi normal.

Sementara hasil uji normalitas dari data post-test penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Post Test

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
post-test	.201	20	.033	.910	20	.064

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel hasil analisis menggunakan SPSS versi 25 didapatkan hasil nilai signifikansi ( $p$ ) pada uji *Kolmogorov-Smirnov* adalah 0.033 ( $p < 0.05$ ), sehingga berdasarkan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dapat disimpulkan bahwa data *post-test* berdistribusi tidak normal. Namun jika menggunakan nilai signifikansi ( $p$ ) pada uji *Shapiro-Wilk*, didapatkan sebesar 0,064 ( $p > 0.05$ ), sehingga berdasarkan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dapat disimpulkan bahwa data *post-test* berdistribusi normal. Dari kedua nilai ini, akhirnya peneliti menyimpulkan bahwa data penelitian untuk post test berdistribusi normal.

### 4.2.3 Uji Hipotesis (Uji t)

Uji hipotesis yang digunakan dalam pembuktian hipotesis dari pengaruh model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu audiovisual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas Vb SD Negeri Pegandon, dengan membandingkan nilai *pre-test* dengan *post-test*nya menggunakan uji *Paired Samples T-test*.

Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences		T	df	Sig. (2-tailed)
					95% Confidence Interval of the Difference Lower	95% Confidence Interval of the Difference Upper			
Pair 1	post-test - pre-test	17.200	4.873	1.090	14.919	19.481	15.785	19	.000

Hipotesis dari penelitian yang dilakukan adalah adanya pengaruh penggunaan model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu media Audiovisual terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas Vb SD Negeri Pegandon. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Samples Test* diperoleh nilai t hitung sebesar 15,785 dengan taraf signifikansi 0,000. Jika melihat hasil pengolahan data yang didapat dari perhitungan menggunakan SPSS versi 25

diperoleh nilai t hitung sebesar 15,785. Nilai ini lebih besar dari nilai t tabel untuk taraf signifikansi 5% (1,729) maupun taraf signifikansi 1% (2,539). Begitu juga jika melihat taraf signifikansi perhitungan dari pengolahan data tersebut diperoleh 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Melihat nilai t hitung dan taraf signikansi tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Dengan demikian penelitian ini membuktikan adanya pengaruh penggunaan model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu media Audiovisual terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas Vb SD Negeri Pegandon.

#### 4.3 Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu media Audiovisual terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas Vb SD Negeri Pegandon. Dalam penelitian ini banyak sampel yang diambil ada 20 responden, yaitu semua siswa kelas Vb di SD Negeri Pegandon dengan jumlah siswa laki-laki 12 orang dan perempuan sebanyak 8 orang.

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen dimana metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain yang paling tepat diterapkan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Eksperimental Designs* bentuk *One-Group Pretest-Posttest* yang menjelaskan bahwa adanya suatu kelompok diberikan *pretest* lalu diberikan treatment atau perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya dengan memberikan *posttest*. *Treatment* atau perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini adalah penggunaan model *Student*

*Teams Achievement Divisions* berbantu media Audiovisual, sementara hasil dari perlakuan adalah hasil belajar IPA pada siswa kelas Vb SD Negeri Pegandon. Sehingga untuk melihat apakah ada pengaruh atau tidaknya peneliti melakukan pre-test dan post-test terhadap responden.

Sebelum pemberian perlakuan atau *treatment* penggunaan model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu media Audiovisual dilakukan pre-test pada siswa kelas Vb SD Negeri 1 Pegandon. Setelah pemberian perlakuan atau *treatment* penggunaan model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu media Audiovisual dilakukan post-test pada siswa kelas Vb SD Negeri 1 Pegandon tersebut. Hasil dari nilai post-test inilah peneliti menjadikan dasar untuk mengetahui kemampuan belajar IPA pada siswa kelas Vb SD Negeri Pegandon setelah ada *treatment*. Sebelum dilakukan perlakuan kemampuan belajar siswa terhadap materi IPA hanya mendapatkan rerata nilai sebesar 65,80 berdasarkan nilai yang didapat pada pre-test yang dilakukan. Sementara setelah memberikan perlakuan berupa model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu media Audiovisual pada pembelajaran didapatkan rerata 83,00 berdasarkan nilai yang didapat pada post-test yang dilakukan. Hal ini menyimpulkan bahwa pembelajaran materi IPA dengan model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu media Audiovisual lebih efektif dibandingkan pembelajaran biasa atau konvensional yang hanya disampaikan dengan metode ceramah.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan Ni Putu Ayu Widiastiti dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Audio Visual Terhadap

Hasil Belajar IPA Kelas V SD Gugus 1 Mengwi Badung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media audio visual dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional pada mata pelajaran IPA siswa kelas V sekolah dasar Gugus 1 mengwi kabupaten Badung. Berdasarkan hasil analisis ditemukan hasil, rerata *post-test* kelompok eksperimen 74,5 dan kelompok kontrol 63,2. Uji hipotesis dilakukan pada skor *post-test* dengan hasil pengujian uji-t yaitu  $t_{hit} (3.50) > t_{tab} (2,000)$ . Hasil uji hipotesis tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) Berbantuan Media Audio Visual dengan model konvensional terhadap hasil belajar IPA Siswa Kelas V Gugus 1 Mengwi.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Dika Widyaningrum dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran STAD Berbantu Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Pedurungan Lor 01 Semarang. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh  $t_{hitung} = 18,831$ . Dari distribusi t dengan  $db=46-1=45$  diperoleh 1,679. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Student Teams Achivement Divisions* berbantu media audiovisual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Pedurungan Lor 01 Semarang.

Penelitian terdahulu lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Priyoko Tri Santoso dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

*Students Teams Achievement Division (STAD)* Berbantuan Praktikum Dalam Pembelajaran Fisika Kelas X SMAN 3 Jember. Dari hasil penelitian didapatkan hasil ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* berbantuan Praktikum terhadap Hasil Belajar siswa pada pembelajaran fisika SMA kelas X di SMAN 3 Jember.

Penelitian berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Fajri Rahmawati Solehah dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) Berbantuan Media Buku Pintar Terhadap Hasil Belajar IPA (Penelitian pada Siswa Kelas III Desa Sambong Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD berbantuan Media Buku Pintar berpengaruh terhadap hasil belajar IPA. Bukti adanya peningkatan hasil belajar siswa yaitu adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan nilai posttest yaitu nilai rata-rata pretest 63,6 sedangkan rata-rata nilai posttest 79 dan hasil *Wilcoxon Signed Rank Tes* diperoleh nilai (2-tailed) -3,730 dengan nilai signifikansi 0,001.

Penelitian terdahulu yang terakhir adalah penelitian yang dilakukan oleh Fathul Chasanah dengan judul Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Students Teams Achievemnet Divisions (STAD)* Berbantuan Video Pembelajaran pada Hasil Belajar Mapel IPA Siswa Kelas V SDN Gugus Bima Temanggung. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar diantara kedua kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji hipotesis bahwa  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  ( $2.068 > 2.009$ ), dan dengan taraf signifikan kurang dari 0,05 ( $0,044 < 0,05$ ). Hasil uji *n-gain* juga

menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar IPA kelas eksperimen (0,6323) lebih tinggi dibanding kelas kontrol (0,5183). Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan video pembelajaran efektif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN gugus Bima Temanggung.

Hasil yang dilakukan ini serupa dengan penelitian-penelitian terdahulu yang mendapatkan hasil bahwa model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu media Audiovisual terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas Vb SD Negeri Pegandon tepat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan nilai sebelum dilakukan perlakuan kemampuan belajar siswa terhadap materi IPA hanya mendapatkan rerata nilai sebesar 65,80 berdasarkan nilai yang didapat pada pre-test yang dilakukan dan setelah memberikan perlakuan pada pembelajaran didapatkan rerata 83,00 berdasarkan nilai yang didapat pada post-test yang dilakukan. Disamping itu dapat pula dibuktikan dari hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Samples Test*. Jika melihat hasil pengolahan data yang didapat dari perhitungan menggunakan SPSS versi 25 diperoleh nilai t hitung sebesar 15,785. Nilai ini lebih besar dari nilai t tabel yang dengan taraf signifikansi 5% sebesar 1,729 sedangkan jika menggunakan taraf signifikansi 1% sebesar 2,539. Begitu juga jika melihat taraf signifikansi perhitungan dari pengolahan data tersebut diperoleh 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Melihat nilai t hitung dan taraf signifikansi tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Hal ini menyimpulkan bahwa pembelajaran materi IPA dengan model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu media Audiovisual lebih

efektif dibandingkan pembelajaran biasa atau konvensional yang hanya disampaikan dengan metode ceramah yang diterapkan pada pembelajaran di SD Negeri Pegandon.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitain diketahui bahwa hasil belajar IPA mengalami peningkatan melalui penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievmnt Divisions* berbantu media Audiovisual pada siswa kelas Vb SD Negeri Pegandon. Hal ini dibuktikan dengan nilai sebelum dilakukan perlakuan kemampuan belajar siswa terhadap materi IPA hanya mendapatkan rerata nilai sebesar 65,80 berdasarkan nilai yang didapat pada pre-test yang dilakukan dan setelah memberikan perlakuan pada pembelajaran didapatkan rerata 83,00 berdasarkan nilai yang didapat pada post-test yang dilakukan. Peningkatan yang signifikan terjadi karena adanya peningkatan kualitas pembelajaran, dimana kegiatan pembelajaran diterapkan dengan model dan media yang menarik. Sehingga minat belajar siswa akan bertambah dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Student Teams Achievmnt Divisions* berbantu media Audiovisual terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas Vb SD Negeri Pegandon. Hasil pengolahan data uji hipotesis menggunakan *Paired Samples Test* menggunakan SPSS versi 25, menunjukkan hasil perhitungan dengan memperoleh nilai t hitung sebesar 15,785. Nilai ini lebih besar dari nilai t tabel yang dengan taraf signifikansi 5% sebesar 1,729 sedangkan jika menggunakan

taraf signifikansi 1% sebesar 2,539. Begitu juga jika melihat taraf signifikansi perhitungan dari pengolahan data tersebut diperoleh 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Melihat nilai t hitung dan taraf signifikansi tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh penggunaan model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu media Audiovisual terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas Vb SD Negeri Pegandon”.

## 5.2 Saran

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

### 1. Bagi Guru

Guru sebaiknya memiliki ketrampilan dan pengetahuan mengenai model pembelajaran yang bervariasi dan dapat menciptakan suasana pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dengan menginovasikan pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa menjadi lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai tenaga pendidik juga harus meningkatkan kualitas diri dengan memberikan teladan kepada siswa.

### 2. Bagi Sekolah

Dengan penerapan model ini diharapkan sekolah bisa mengarahkan guru-guru untuk bisa lebih berinovasi dan lebih kreatif dalam merencanakan pembelajaran yang akan dilakukan di kelas guna meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami

materi yang disampaikan oleh guru, siswa menjadi lebih aktif dan dapat lebih berprestasi lagi. Sekolah bisa memfasilitasi pelatihan guru semacam *In House Training (IHT)* mengenai inovasi pembelajaran.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Ketika akan menerapkan model pembelajaran STAD maka bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menguasai kelas, mampu memahami karakteristik siswa dan mengkondisikan siswa yang gaduh salah satunya dengan diadakan permainan atau game yang mendidik dan menyenangkan serta dapat memotivasi siswa, sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam belajar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Budiman, N. (2006). *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta: DIKTI.
- Cecep K. dan Bambang S. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Ghalia Indonesia
- Desak P.K., dkk. (2016) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. E-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 4.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rieneka Cipta dan Depdikbud.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Penerbit Gava Media.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hernawan, H. 2008. *Media Pembelajaran SD*. Bandung: Upi Press.
- Jupriyanto. (2016). *Bahan Ajar Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Media Pembelajaran Inovatif*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. III (2), 53-60
- Jayanti Armita, dkk. (2014) *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Assure Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD Gugus IV Kediri, Tabanan*. E-journal Mimir PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 2.
- Mustari, M. (2014). *Nilai Karakter: Refleksi Untuk Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Rustaman, N., dkk. 2010. *Materi dan Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Samatowa, U. 2016. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks
- Siregar, E dan Nara, H. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sundayana. R. 2016. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono A. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Taufik, Prianto, & Mikarsa. (2002). *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Trianto.2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Surabaya : Prestasi Pustaka.

- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.
- Themistoklis S. (2009). *Using Audiovisual Media In Nursery School Within The Framework Of The Interdisciplinary Approach*. Synergies Sud-Est europeen n 2- 2009.
- Wiranataputra. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.



## LAMPIRAN



PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL  
KORWIL BIDANG PENDIDIKAN KECAMATAN PEGANDON  
**SEKOLAH DASAR NEGERI PEGANDON**

*Jl.KH. Abdul Wahab Ds. Pegandon Kec. Pegandon*  
**KENDAL**

Kode Pos : 51357

### SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/ 018 /SD/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MASHADI, S.Pd  
NIP : 19650602 199401 1 001  
Pangkat/Gol. Ruang : Penata Tk.I, III/d  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SDN Pegandon  
Kec. Pegandon Kab. Kendal

Menerangkan bahwa :

Nama : EVA KURNIA KHAIRUNISSA  
NIM : 34301400511  
Program Studi : PGSD  
Universitas : UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

Bahwa mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di SDN Pegandon dengan baik pada tanggal 26 April dan 28 April 2021 dengan judul skripsi “ Pengaruh Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions Berbantu Audiovisual terhadap Hasil Belajar Kelas V SDN Pegandon”

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pegandon, 28 April 2021

Kepala Sekolah

**MASHADI, S.Pd.**

NIP. 19650602 199401 1 001

### 1. Hasil Pengujian

### Descriptives

		Statistic	Std. Error
post-test	Mean	83.00	1.832
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	79.16
		Upper Bound	86.84
	5% Trimmed Mean	82.67	
	Median	82.00	
	Variance	67.158	
	Std. Deviation	8.195	
	Minimum	72	
	Maximum	100	
	Range	28	
	Interquartile Range	7	
	Skewness	.497	.512
	Kurtosis	-.226	.992

### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
post-test	.201	20	.033	.910	20	.064

### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	post-test	83.00	20	8.195	1.832
	pre-test	65.80	20	9.490	2.122

### Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	post-test & pre-test	20	.858	.000

### Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower
Pair 1	post-test - pre-test	17.200	4.873	1.090	14.919

### Paired Samples Test

Paired Differences	t	df	Sig. (2-
--------------------	---	----	----------

		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper			tailed)
Pair 1	post-test - pre-test	19.481	15.785	19	.000

## 2. RPP PRE TEST

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

#### (RPP)

Sekolah : SD Negeri Pegandon

Bidang Studi : Ilmu Pengetahuan Alam

Kelas/Semester : V/ 1

Alokasi waktu : 2 x 35 Menit

#### 1. Standar Kompetensi

Menyimpulkan hasil penyelidikan tentang perubahan sifat benda, baik sementara maupun tetap.

#### 1. Kompetensi dasar

Menyimpulkan hasil penyelidikan tentang perubahan sifat benda, baik sementara maupun tetap.

#### 1. Indikator

2. Menyebutkan sifat- sifat benda. (bentuk, warna, kelenturan, kekerasan dan bau)
3. Mengidentifikasi faktor yang menyebabkan perubahan pada sifat benda.
4. Mengidentifikasi jenis perubahan pada benda (sementara atau tetap)

#### 1. Tujuan Pembelajaran

2. Siswa dapat mengidentifikasi faktor yang menyebabkan perubahan pada benda.
3. Siswa dapat mengidentifikasi jenis perubahan pada benda (sementara, tetap)

#### 1. Materi

2. Sifat- sifat benda.
3. Macam- macam perubahan pada benda.
4. Faktor yang menyebabkan perubahan pada benda.

## 1. Pendekatan dan Metode

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperatif Learning*

Metode : Penugasan, tanya- jawab, diskusi dan ceramah

## 1. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Komponen Pendekatan Scientific	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>1. Guru menyampaikan suatu fenomena, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membawa sebuah batu es yang dimasukkan ke dalam gelas.</li> <li>• Guru memberikan pertanyaan kepada siswa apa yang akan terjadi jika es ini didiamkan selama beberapa menit.</li> <li>• Dengan pertanyaan itu</li> </ul>	Mengamati, menanya, menalar	10 Menit

jawaban yang  
diharapkan  
adalah  
mencair,  
meleleh, dsb.

- Guru kembali mengajukan pertanyaan, lalu apa yang terjadi apabila es batu ini dimasukkan kembali ke dalam kulkas.

- Dengan pertanyaan itu siswa diharapkan menjawab kembali membeku, mengeras, dsb.

2. Guru menginformasikan materi pelajaran yaitu perubahan sifat benda.

3. Guru menulis materi pelajaran di papan tulis.



4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

5. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran.

**Eksplorasi:**

1. Guru menjelaskan secara ringkas tentang sifat-sifat benda yang dapat berubah.

2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang

Mengamati, bertanya, mengumpulkan data.

3. Siswa bersama kelompoknya melakukan pengamatan dengan menggunakan lilin dan kapur barus untuk menentukan

**Inti**

50  
Menit

jenis  
perubahan  
sifat benda  
(sementara  
atau tetap)  
dengan  
panduan LKS.

4. Dalam  
kelompoknya  
siswa  
berdiskusi  
untuk  
menentukan  
faktor yang  
menyebabkan  
perubahan  
pada sifat  
benda.

**Elaborasi:**

1. Data yang  
terkumpul dari  
pengamatan

dianalisis,

kemudian

siswa

menjawab

pertanyaan:

- Apa saja sifat-sifat benda yang dapat berubah
- Apa saja

Mengolah data,

menyajikan data



faktor yang  
menyebabkan  
terjadinya  
perubahan  
pada sifat  
benda

- Apa saja jenis  
perubahan  
sifat pada  
benda

2. Siswa bersama  
kelompoknya  
menyajikan  
data dalam  
bentuk laporan

**Konfirmasi:**

1. Siswa  
menampilkan  
hasil diskusi  
kelompoknya  
didepan kelas,  
kemudian  
siswa lain

diberi  
kesempatan  
untuk  
menanggapi.

Mengkomunikasikan,  
memunculkan  
pertanyaan

2. Guru  
memberikan  
penguatan  
serta  
menambahkan  
jawaban yang

telah  
ditampilkan  
siswa.

1. Guru bersama-  
sama siswa  
mengulas  
kembali  
materi yang  
baru saja  
dipelajari  
untuk

mengetahui  
hasil  
ketercapaian  
materi

2. Guru  
membimbing  
siswa untuk  
membuat  
kesimpulan  
dari pelajaran  
yang telah  
berlangsung

Menyimpulkan,  
menanya.

10  
Menit

**Penutup**

3. Guru  
memberikan  
tindak lanjut,  
siswa secara  
berkelompok  
diminta  
membuat  
poster yang  
berisi gambar

benda- benda  
yang  
mengalami  
perubahan  
sifat  
(sementara  
dan tetap)  
yang akan  
dipamerkan  
pada pameran  
kelas.

1. **Sumber dan Media**

2. Media : Es Batu, lilin, kapur barus, korek api, plastisin

3. Sumber Belajar : Buku Pelajaran IPA kelas V SD

Judul : Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD kelas V

Pengarang : Bambang Sutejo dan Chatarina. D

Penerbit : Erlangga

Tahun Terbit : 2007

1. **Penilaian**

2. Prosedur Penilaian

3. Penilaian Proses

Menggunakan format pengamatan yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran  
berlansung

1. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan

2. Instrumen penilaian

3. Penilaian proses

1) penilaian kinerja

2) penilaian produk

1. Penilaian Hasil Belajar

1) Pilihan ganda

Mengetahui, Kepala sekolah,

Guru Kelas V

Mashadi, S.Pd

NIP.....

Eka Mahdalena Oktovina, S.Pd

NIP.....

## 2. RPP POSTTEST

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri Pegandon  
 Bidang Studi : Ilmu Pengetahuan Alam  
 Kelas/Semester : V/ 1  
 Alokasi waktu : 2 x 35 Menit

#### 2. **Standar Kompetensi**

Menyimpulkan hasil penyelidikan tentang perubahan sifat benda, baik sementara maupun tetap.

#### 2. **Kompetensi dasar**

Menyimpulkan hasil penyelidikan tentang perubahan sifat benda, baik sementara maupun tetap.

#### 5. **Indikator**

6. Menyebutkan sifat- sifat benda. (bentuk, warna, kelenturan, kekerasan dan bau)
7. Mengidentifikasi faktor yang menyebabkan perubahan pada sifat benda.
8. Mengidentifikasi jenis perubahan pada benda (sementara atau tetap)

#### 4. **Tujuan Pembelajaran**

5. Siswa dapat mengidentifikasi faktor yang menyebabkan perubahan pada benda.
6. Siswa dapat mengidentifikasi jenis perubahan pada benda (sementara, tetap)

#### 5. **Materi**

6. Sifat- sifat benda.
7. Macam- macam perubahan pada benda.
8. Faktor yang menyebabkan perubahan pada benda.

## 2. Pendekatan dan Metode

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *STAD*

Metode : Penugasan, audiovisual, diskusi grup, mengungkapkan pendapat.

## 2. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Komponen Pendekatan Scientific	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>2. Guru menyampaikan suatu fenomena, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membawa sebuah batu es yang dimasukkan ke dalam gelas.</li> <li>• Guru memberikan pertanyaan kepada siswa apa yang akan terjadi jika es ini didiamkan selama</li> </ul>	Mengamati, menanya, menalar	10 Menit

beberapa  
menit.

- Dengan pertanyaan itu jawaban yang diharapkan adalah mencair, meleleh, dsb.
  - Guru kembali mengajukan pertanyaan, lalu apa yang terjadi apabila es batu ini dimasukkan kembali ke dalam kulkas.
  - Dengan pertanyaan itu siswa diharapkan menjawab kembali membeku, mengeras, dsb.
6. Guru menginformasikan materi pelajaran yaitu perubahan sifat benda



melalui  
audiovisual

7. Guru  
membentuk  
kelompok  
siswa yang  
terdiri dari 5  
orang

8. Guru  
menyampaika  
n tujuan  
pembelajaran.

9. Guru  
menjelaskan  
langkah-  
langkah  
pembelajaran.

**Eksplorasi:**

5. Guru  
menjelaskan  
secara ringkas  
tentang sifat-  
sifat benda

yang dapat  
berubah.

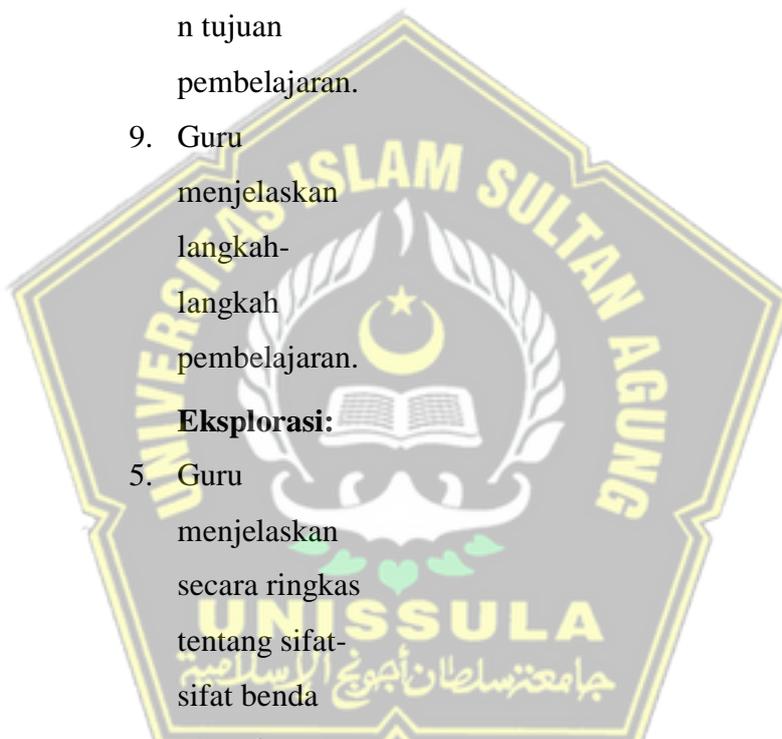
6. Siswa dibagi  
menjadi  
beberapa  
kelompok, tiap  
kelompok  
terdiri dari 4-5  
orang

7. Siswa bersama

Mengamati,  
bertanya,  
mengumpulkan data.

50  
Menit

**Inti**



kelompoknya  
melakukan  
pengamatan  
audiovisual  
untuk  
menentukan  
jenis  
perubahan  
sifat benda  
(sementara  
atau tetap)  
dengan  
panduan LKS.

8. Dalam kelompoknya siswa berdiskusi untuk menentukan faktor yang menyebabkan perubahan pada sifat benda.



**Elaborasi:**

2. Data yang terkumpul dari pengamatan dianalisis, kemudian siswa menjawab
- Mengolah data, menyajikan data

pertanyaan

beregu

- Apa saja sifat-sifat benda yang dapat berubah

- Apa saja faktor yang menyebabkan terjadinya perubahan pada sifat benda

- Apa saja jenis perubahan sifat pada benda

3. Siswa bersama kelompoknya menyajikan data dalam bentuk laporan

**Konfirmasi:**

3. Siswa menampilkan hasil diskusi kelompoknya didepan kelas, kemudian siswa lain diberi kesempatan untuk

Mengkomunikasikan, memunculkan pertanyaan



menanggapi.

4. Guru memberikan penguatan serta menambahkan jawaban yang telah ditampilkan siswa.

4. Guru bersama-sama siswa mengulas kembali materi yang baru saja dipelajari untuk mengetahui hasil ketercapaian materi

Menyimpulkan,  
menanya.

**Penutup**

5. Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan dari pelajaran yang telah berlangsung
6. Guru memberikan

10  
Menit



tindak lanjut,  
siswa secara  
individu  
mengerjakan  
post test  
materi benda-  
benda yang  
mengalami  
perubahan  
sifat  
(sementara  
dan tetap)

#### 4. Sumber dan Media

5. Media : audiovisual
6. Sumber Belajar : Buku Pelajaran IPA kelas V SD dan video pembelajaran perubahan wujud benda  
Judul : Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD kelas V  
Pengarang : Bambang Sutejo dan Chatarina. D  
Penerbit : Erlangga

#### 4. Penilaian

5. Prosedur Penilaian
6. Penilaian Proses  
Menggunakan format pengamatan yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung
2. Penilaian Hasil Belajar  
Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan
4. Instrumen penilaian
5. Penilaian proses
  - 1) penilaian kinerja
  - 2) penilaian produk
3. Penilaian Hasil Belajar
  - 1) Pilihan ganda

Mengetahui, Kepala sekolah,

Guru Kelas V

Mashadi, S.Pd

NIP.....

Eka Mahdalena Oktovina, S.Pd

NIP.....

### 3 SOAL PRE TEST

Materi : Perubahan wujud benda

Kelas : V

Pilihlah jawaban yang paling benar !

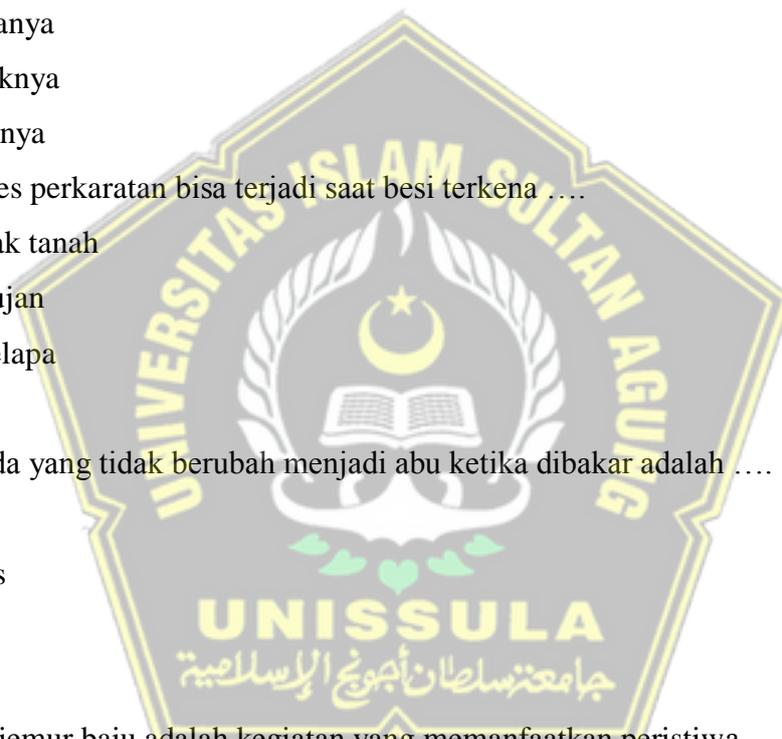
1. Setiap benda memiliki bahan penyusun yang ....
  - a. Sama
  - b. Mirip
  - c. Berbeda-beda
  - d. Tidak ada
2. Balok kayu mempunyai sifat keras karena ....
  - a. Bahan penyusunnya tidak rapat
  - b. Bahan penyusunnya rapat dan tidak bergerak
  - c. Bahan penyusunnya rapat dan mudah bergerak
  - d. Bahan penyusunnya tidak rapat dan tidak bergerak
3. Semua benda yang ada di alam ini meliputi tiga wujud yaitu ....
  - a. Padat, cair dan keras
  - b. Padat, keras dan gas
  - c. Gas, padat dan beku
  - d. Cair, padat dan gas
4. Berikut adalah sifat yang menonjol dari bahan plastik adalah ....

- a. Tahan air, meyerap keringat dan elastis
  - b. Kuat, tahan air, keras
  - c. Tahan air, elastis dan ringan
  - d. Elastis, keras dan kaku
5. Berikut adalah peralatan yang dibuat dari tali nilon adalah ....
- a. Kertas
  - b. Kaca
  - c. Kain
  - d. Jala
6. Perubahan benda cair menjadi padat dinamakan ....
- a. Membeku
  - b. Mencair
  - c. Menyublim
  - d. Menguap
7. Benda berikut yang tidak memanfaatkan senar adalah ....
- a. Gitar
  - b. Panci
  - c. Kail
  - d. Raket
8. Proses menguap adalah proses perubahan dari benda cair menjadi ....
- a. Padat
  - b. Gas
  - c. Air
  - d. Panas
9. Berikut ini adalah contoh dari peristiwa menyublim adalah ....
- a. Air panas yang menguap
  - b. Air yang membeku di kulkas
  - c. Balok es yang mencair
  - d. Kapur barus yang lama-lama habis
10. Pemanfaatan nilon yang dilakukan nelayan adalah ....
- a. Sebagai bahan pembuat jala ikan
  - b. Sebagai bahan pembuat kapal
  - c. Sebagai bahan pembuat layar kapal
  - d. Sebagai bahan pembuat jangkar



11. Perubahan benda yang dapat kembali ke bentuk asalnya dinamakan ....
- Perubahan berkala
  - Perubahan sementara
  - Perubahan baru
  - Perubahan tetap
12. Berikut ini adalah contoh dari perubahan tetap adalah ....
- Es menjadi air
  - Air menjadi es
  - Kayu menjadi arang
  - Kertas menjadi serbuk kertas
13. Salah satu ciri benda yang sifat perubahannya sementara adalah ....
- Menghasilkan wujud baru yang berbeda
  - Menghasilkan zat baru berubah wujud
  - Tidak dapat kembali ke bentuk semula
  - Dapat kembali ke wujud semula
14. Kayu yang dibakar akan mengeluarkan bau ....
- Asap
  - Es
  - Bakteri
  - Minyak
15. Proses pembuatan tempe termasuk perubahan ....
- Sementara
  - Tetap
  - Tidak tetap
  - Lama
16. Perhatikan pernyataan berikut ini!  
A) Volume tetap B) Volume berubah C) Bentuk tetap D) Bentuk berubah  
Pernyataan yang benar tentang benda cair adalah ....
- A dan B
  - A dan C
  - D dan A
  - B dan C
17. Kayu merupakan benda yang mempunyai sifat berikut ini, kecuali ....
- Bentuk berubah-ubah

- b. Bentuknya tetap
  - c. Volume tetap
  - d. Massa tetap
18. Berikut benda yang dapat berubah memadat ketika dicampur air adalah ....
- a. Minyak
  - b. Semen
  - c. Es
  - d. Gula
19. Buah yang busuk akan mengalami perubahan pada hal-hal berikut, kecuali ....
- a. Baunya
  - b. Warnanya
  - c. Bentuknya
  - d. Namanya
20. Proses perkaratan bisa terjadi saat besi terkena ....
- a. Minyak tanah
  - b. Air hujan
  - c. Air kelapa
  - d. Oli
21. Benda yang tidak berubah menjadi abu ketika dibakar adalah ....
- a. Kayu
  - b. Kertas
  - c. Besi
  - d. Kain
22. Menjemur baju adalah kegiatan yang memanfaatkan peristiwa ....
- a. Menguap
  - b. Membeku
  - c. Mencair
  - d. Menyublim
23. Air yang berubah menjadi uap air (gas) dapat kembali menjadi air jika ....
- a. Dipanaskan
  - b. Didinginkan
  - c. Dibekukan
  - d. Dibakar



24. Gelas yang berisi air dingin lama-lama dinding luar gelas akan terlihat butir-butir air. Hal itu disebabkan karena ....

- a. Udara di luar gelas mengalami penguapan
- b. Air di dalam gelas keluar karena pendinginan
- c. Udara di luar gelas mengembun karena pendinginan
- d. Air di dalam gelas keluar karena pembekuan

25. Butiran gula yang dimasukkan ke dalam air lama-lama akan larut. Hal itu adalah contoh dari peristiwa ....

- a. Mencair
- b. Menguap
- c. Membeku
- d. Menyublim

#### 4 SOAL POST TEST

Materi : Perubahan wujud benda

Kelas : V

Pilihlah jawaban yang paling benar !

1. Setelah dipanaskan, air akan mengalami perubahan .....

- a. Warna
- b. Kelenturan
- c. Wujud
- d. Bau

2. Jika mengalami proses pemanasan, wujud air akan berubah menjadi ....

- a. Uap
- b. Embun
- c. Es
- d. Titik air

3. Faktor – faktor berikut dapat merubah wujud suatu benda, kecuali .....



- a. Pemanasan
- b. Pendinginan
- c. Pembusukan
- d. Penyimpanan

4. Proses yang menyebabkan benda cair berubah menjadi zat padat adalah proses .....

- a. Pemanasan
- b. Pendinginan
- c. Perkaratan
- d. Pembakaran

5. Tampilan buah yang terlihat lebih layu dan tidak menarik adalah contoh perubahan benda yang disebut ....

- a. Pembusukan
- b. Perkaratan
- c. Pembakaran
- d. Pendinginan

6. Besi yang berkarat adalah contoh benda yang mengalami perubahan .....

- a. Bau
- b. Bentuk
- c. Kelenturan
- d. Warna



7. Proses perkaratan dapat terjadi jika air atau uap air mengenai benda-benda di bawah ini, kecuali .....

- a. Kayu
- b. Rantai Sepeda
- c. Besi
- d. Tiang Listrik

8. Berikut ini yang merupakan contoh dari perubahan wujud secara alami adalah .....

- a. Pembakaran sampah
- b. Kaca yang pecah

- c. Kebakaran hutan
- d. Pembersukan buah

9. Benda yang berubah wujud tapi dapat kembali ke wujud asalnya disebut .....

- a. Perubahan wujud karena perkaratan
- b. Perubahan wujud karena pembakaran
- c. Perubahan wujud yang dapat dibalik
- d. Perubahan wujud yang tidak dapat dibalik

10. Berikut ini adalah contoh benda yang mengalami perubahan wujud yang dapat dibalik, yaitu .....

- a. Nasi
- b. Es batu
- c. Arang
- d. Besi berkarat

11. Proses pendinginan pada air akan menyebabkan merubah wujud air menjadi .....

- a. Uap
- b. Es batu
- c. Gas
- d. Cairan

12. Proses yang menyebabkan air berubah wujud menjadi gas atau uap disebut dengan proses

- a. pendinginan
- b. perkaratan
- c. pemanasan
- d. pembersukan

13. Besi yang berkarat adalah contoh benda yang mengalami perubahan ..... dan .....

- a. Warna, rasa
- b. Warna, kekuatan
- c. Bau, kekuatan
- d. Rasa, kekuatan



14. Supaya tidak membusuk dan tetap segar, maka sebaiknya buah disimpan di .....

- a. Kulkas
- b. Ruang terbuka
- c. Meja makan
- d. Luar ruangan

15. Jika dipanaskan, es akan berubah menjadi air. Jika air didinginkan maka akan berubah menjadi es. Ilustrasi di atas adalah contoh perubahan wujud zat yang .....

- a. Mendingin
- b. Memanas
- c. Tidak dapat dibalik
- d. Dapat dibalik

16. Perhatikan pernyataan berikut ini!

A) Volume tetap B) Volume berubah C) Bentuk tetap D) Bentuk berubah

Pernyataan yang benar tentang benda cair adalah ....

- a. A dan B
- b. A dan C
- c. D dan A
- d. B dan C

17. Kayu merupakan benda yang mempunyai sifat berikut ini, kecuali ....

- a. Bentuk berubah-ubah
- b. Bentuknya tetap
- c. Volume tetap
- d. Massa tetap

18. Berikut benda yang dapat berubah memadat ketika dicampur air adalah ....

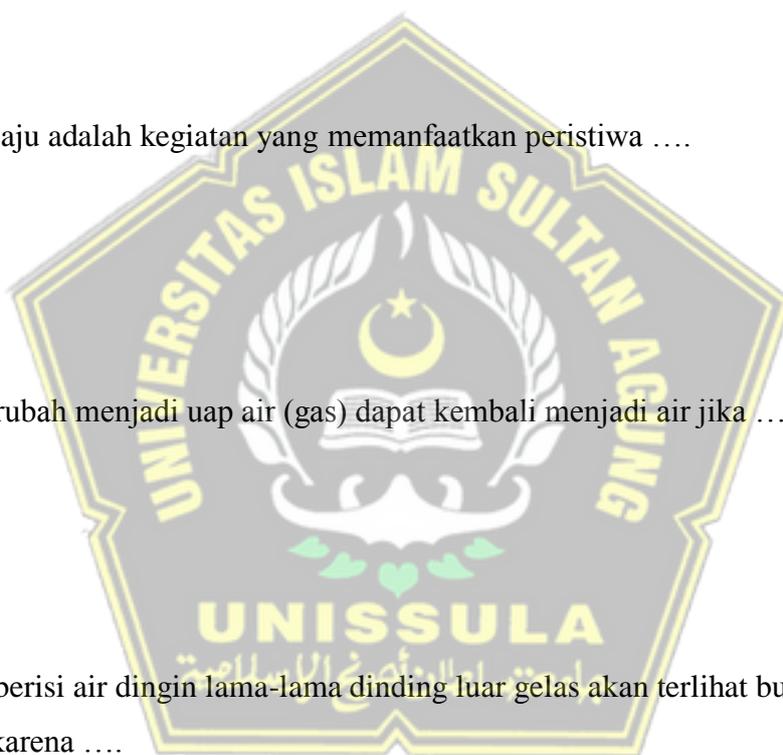
- a. Minyak
- b. Semen
- c. Es
- d. Gula

19. Buah yang busuk akan mengalami perubahan pada hal-hal berikut, kecuali ....

- a. Baunya
- b. Warnanya



- c. Bentuknya  
d. Namanya
20. Proses perkaratan bisa terjadi saat besi terkena ....
- a. Minyak tanah  
b. Air hujan  
c. Air kelapa  
d. Oli
21. Benda yang tidak berubah menjadi abu ketika dibakar adalah ....
- a. Kayu  
b. Kertas  
c. Besi  
d. Kain
22. Menjemur baju adalah kegiatan yang memanfaatkan peristiwa ....
- a. Menguap  
b. Membeku  
c. Mencair  
d. Menyublim
23. Air yang berubah menjadi uap air (gas) dapat kembali menjadi air jika ....
- a. Dipanaskan  
b. Didinginkan  
c. Dibekukan  
d. Dibakar
24. Gelas yang berisi air dingin lama-lama dinding luar gelas akan terlihat butir-butir air. Hal itu disebabkan karena ....
- a. Udara di luar gelas mengalami penguapan  
b. Air di dalam gelas keluar karena pendinginan  
c. Udara di luar gelas mengembun karena pendinginan  
d. Air di dalam gelas keluar karena pembekuan
25. Butiran gula yang dimasukkan ke dalam air lama-lama akan larut. Hal itu adalah contoh dari peristiwa ....
- a. Mencair  
b. Menguap  
c. Membeku  
d. Menyublim



5

**Daftar Nama Sampel Kelas**

No	Nama	Jenis Kelamin
1	AHMAD FAHAD	L
2	AIDA CAHYA SALSABILA	P
3	ALEXA DWI NOVALINO	L
4	ALIN NOFIYANTI	P
5	AZKA AULIA ZULFA	P
6	BIMA SALAM	L
7	DAVID NALA SAKTI	L
8	DIMAS SETIAWAN	L
9	FAHRANI NOVITA AZIZIYAH	P
10	MICCO ALVIN APRILIANO	L
11	MUHAMMAD BAYU PRASETYO	L
12	MUHAMMAD FERY IRAWAN	L
13	NADHIFA PUTRI ASTARI	P
14	NAFA ZULHIDJAH	P
15	NAUFAL EKA AL FARISI	L
16	NAZAL ARZAQI HARYANTO	L
17	NURO AISY SHOFA	P
18	REZA HILMI MAULANA	L
19	SHAHZAD ARYADIRA DANENDRA SANTOSO	L
20	JAMILA	P
	<b>Laki-laki</b>	12
	<b>Perempuan</b>	8
	<b>Jumlah</b>	20