

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
BERBANTUAN *PUZZLE* TERHADAP MOTIVASI DAN
PRESTASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM SISWA
KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 KOTA MALANG**

TESIS

oleh :

**NOVIDA INDRAWATI
NIM 16760015**



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG**

2018

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
BERBANTUAN *PUZZLE* TERHADAP MOTIVASI DAN
PRESTASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM SISWA
KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 KOTA MALANG**

TESIS

Diajukan Kepada
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

oleh :

Novida Indrawati
NIM 16760015



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG
2018**

LEMBAR PERSETUJUAN TESIS

Nama : Novida Indrawati

NIM : 16760015

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan
Puzzle Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Ilmu
Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah
Negeri 1 Kota Malang

Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan seperlunya, tesis dengan judul
sebagaimana di atas disetujui untuk diajukan guna memenuhi salah satu persyaratan
dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Pembimbing I



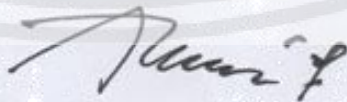
Prof. Dr. H. Mulyadi, M. PdI
NIP. 195507171982031005

Pembimbing II



Dr. Muh. Hambali, M. Ag
NIP. 197309042004111003

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M. Ag
NIP. 196712201998031002

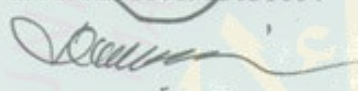
HALAMAN PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan *Puzzle* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Malang “ ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada hari Jumat, 8 Juni 2018.

Dewan Penguji,


Prof. Dr. H. Asmaun Sahlan, M.Ag
NIP. 195211101983031004

Penguji Utama


Dr. H. Eko Budi Minarno, M.Pd
NIP. 196301141999031001

Ketua Penguji


Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.
NIP. 195507171982031005

Pembimbing 1/Penguji


Dr. Muh. Hambali, M.Ag
NIP. 197309042004111003

Pembimbing 2/ Sekretaris

Mengetahui

Direktur Pascasarjana

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang




Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.
NIP. 195507171982031005

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novida Indrawati

NIM : 16760015

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Tesis : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan *Puzzle* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapa pun.

Malang, 2 Mei 2018

Hormat saya,



Novida Indrawati
Novida Indrawati

MOTTO

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ

*Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut
untuk kebaikan dirinya sendiri
(QS. Al Ankabut :6)¹*

¹ Departemen Agama, *Mushaf Al-Aula Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Jakarta : Perisai Qur'an, 2013)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini ku persembahkan untuk:

- ✓ *Ayahku Moch. Muniri dan Ibuku Maisaroh*
- ✓ *Mas Nurul Taufiq*
- ✓ *Kakakku Hariyani Widiastuti*
- ✓ *Adikku Praja Arief Darmawan*
- ✓ *Putraku Reza Pratama Maustiqlal El Bashty,*
- ✓ *Tarisha Sephie Eka Putri*
- ✓ *Dita artikasari.*
- ✓ *Sahabat dan saudara seperjuangan angkatan 2016 Program Studi
Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*
- ✓ *Seluruh teman, sahabat, saudara yang tidak bisa disebutkan satu
persatu*

*Terimakasih atas segala dukungan dan doa yang senantiasa mengiringi
perjalanan hidupku*

Terimakasih sudah menjadi sumber penyemangat bagiku

Terimakasih atas segala bantuan dalam penyelesaian tesis ini

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah SWT. yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Rasa syukur yang dalam senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, hidayah serta nikmat-Nya kepada penulis sehingga tesis ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW. beserta keluarga, sahabat, serta para pengikutnya. Tesis yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Puzzle Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Malang*” ini diajukan sebagai tugas akhir dalam menyelesaikan studi di Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dalam penyelesaian tesis ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih setulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M. Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr . H. Mulyadi, M.Pd.I, selaku Direktur Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang dan dosen pembimbing I atas bimbingan, saran, kritik dan koreksi selama penyusunan tesis.

3. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd. selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Dr. Muh. Hambali, M.Ag, selaku dosen pembimbing II atas bimbingan, saran, kritik dan koreksi selama penyusunan tesis.
6. Segenap Bapak Ibu dosen Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim yang telah membimbing serta mencurahkan ilmunya semoga menjadi amal jariyah yang tidak pernah terputus
7. Drs. Suyanto, M.Pd selaku Kepala MIN 1 Kota Malang dan rekan-rekan seperjuangan di MIN 1 Kota Malang yang selalu mendukung dan mensupport sehingga penulis optimis dapat menyelesaikan tesis
8. Rekan-rekan Program studi PGMI angkatan 2016 terutama kelas C yang banyak memberikan motivasi, semoga Allah SWT. selalu memberikan kemudahan dalam meraih cita-cita dan harapan di masa depan.

Penulis berdoa dengan penuh harap semoga tesis ini bermanfaat bagi para pembaca.

Malang, Mei 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR LOGO	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN.....	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK	xix
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Penelitian.....	12
D. Manfaat Penelitian.....	13
E. Hipotesis Penelitian.....	14
F. Asumsi Penelitian.....	14

G. Orisinalitas Penelitian.....	16
H. Definisi Operasional.....	20

BAB II KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Kooperatif.....	23
1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	23
2. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif	24
3. Prosedur Pembelajaran Kooperatif.....	25
4. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif	26
5. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif	27
6. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	28
B. Media Puzzle	32
C. Motivasi Belajar	36
1. Pengertian Motivasi Belajar	36
2. Peranan Motivasi Dalam Belajar.....	38
3. Standar Pengukuran Motivasi Belajar	39
D. Prestasi Belajar	40
1. Pengertian Prestasi Belajar.....	40
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.....	42
E. Hakikat IPA.....	44
1. Pengertian IPA	44
2. Tujuan Pembelajaran IPA di SD	45
3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA di SD.....	47

F. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan dan Prestasi Belajar IPA.....	49
1. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Terhadap Motivasi Belajar IPA.....	50
2. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Terhadap Prestasi Belajar IPA.....	51
G. Media Pembelajaran Dalam Perspektif Islam	52
H. Motivasi Dalam Perspektif Islam	57
I. Prestasi Dalam Perspektif Islam.....	58
J. Kerangka Berpikir	61
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	62
B. Variabel Penelitian	63
C. Populasi dan Sampel	64
D. Pengumpulan Data	65
E. Instrumen Penelitian	68
F. Uji Validitas dan Reliabilitas	70
G. Prosedur Penelitian	72
H. Analisis Data	74
BAB IV PAPARAN DATA DAN PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	79
B. Deskripsi Responden.....	83
C. Hasil Uji Prasyarat Analisis	83

D. Deskripsi Data Motivasi Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	84
E. Deskripsi Prestasi Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	87
F. Hasil Analisis Data.....	89
BAB V PEMBAHASAN	94
A. Perbedaan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Yang menggunakan model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan <i>Puzzle</i> dengan Yang Menggunakan Model Pembelajaran kooperatif Tanpa <i>Puzzle</i> Pada Pembelajaran IPA di MIN 1 Kota Malang	94
B. Perbedaan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Yang menggunakan model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan <i>Puzzle</i> dengan Yang Menggunakan Model Pembelajaran kooperatif Tanpa <i>Puzzle</i> Pada Pembelajaran IPA di MIN 1 Kota Malang	104
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	109
B. Saran.....	110
DAFTAR RUJUKAN	111
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Perbedaan Penelitian ini Dengan Penelitian Sebelumnya.....	18
Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif	26
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	63
Tabel 3.2 Kisi-kisi <i>Angket Motivasi Belajar</i>	68
Tabel 3.3 Kisi-kisi Tes Tulis Materi Indera Pendengaran	69
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Motivasi.....	71
Tabel 3.5 Pedoman Penskoran Angket Motivasi	75
Tabel 3.6 Pedoman Konversi Skor Terhadap Kriteria	76
Tabel 3.7 Interval Skor Kriteria Motivasi Siswa	76
Tabel 4.1 Struktur Kurikulum MIN 1 Kota Malang	82
Tabel 4.2 Daftar Siswa Kelas IV A, IV D, dan IV F	83
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Motivasi dan Prestasi Belajar	83
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas Data Motivasi dan Prestasi Belajar	84
Tabel 4.5 Analisis Hasil Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	85
Tabel 4.6 Kategori Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	86
Tabel 4.7 Analisis Prestasi Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	87
Tabel 4.8 Analisis Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	88

Tabel 4.9 Motivasi Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	89
Tabel 4.10 Hasil Analisis Perbedaan Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	90
Tabel 4.11 Hasil Uji t Independen Motivasi Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	90
Tabel 4.12 Prestasi Belajar siswa.....	91
Tabel 4.13 Hasil Analisis Perbedaan Prestasi Belajar Siswa (<i>post test</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	92
Tabel 4.14 Hasil uji t Independen Prestasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	93

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	61
Gambar 4.1 Grafik Analisis Hasil Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas eksperimen	86
Gambar 4.2 Hasil Prestasi Pre-test dan Pos-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	88

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Soal Uji Coba *Pre- Test*
- Lampiran 2. Soal Uji Coba *Pos-test*
- Lampiran 3. Angket Motivasi Uji Coba
- Lampiran 4. Soal Pre-test Untuk Perlakuan
- Lampiran 5. Soal Pos-test Untuk Perlakuan
- Lampiran 6. Angket Motivasi Untuk Perlakuan
- Lampiran 7. Skenario Pembelajaran Kelas Kontrol
- Lampiran 8. Skenario Pembelajaran Kelas Eksperimen
- Lampiran 9. Data Siswa Keseluruhan
- Lampiran 10. Data Guru
- Lampiran 11. Lembar Kerja Siswa
- Lampiran 12. Rangkuman Materi Indera Pendengaran
- Lampiran 13. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran 14. Hasil Uji Normalitas
- Lampiran 15. Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar
- Lampiran 16. Hasil Uji Homogenitas Prestasi Belajar
- Lampiran 17. Deskripsi Data Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan *Puzzle*, Motivasi dan Prestasi Belajar IPA di Kelas Kontrol
- Lampiran 18. Deskripsi Data Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan *Puzzle*, Motivasi dan Prestasi Belajar IPA di Kelas Eksperimen
- Lampiran 19. Uji Beda Motivasi Belajar Siswa
- Lampiran 20. Uji Beda Prestasi Belajar Siswa
- Lampiran 21. Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 22. Foto Kegiatan
- Lampiran 23. Hasil Kerja Kelompok

ABSTRAK

Novida Indrawati. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Puzzle Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Siswa MIN 1 Kota Malang*. Tesis, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: (1) Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I. (2) Dr. Muh. Hambali, M.Ag.

Kata Kunci: Pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle*, motivasi, prestasi belajar

Dalam pembelajaran IPA guru harus menggunakan model pembelajaran tertentu sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran. Materi IPA pendengaran di MIN 1 Kota Malang lebih banyak disampaikan dengan metode ceramah dan media yang digunakanpun terbatas hanya berupa gambar di buku dan LCD. Motivasi dan prestasi belajar IPA masih perlu ditingkatkan karena berdasarkan data perolehan nilai 100 pada ujian akhir masih tertinggal jauh dengan pelajaran matematika bahkan mata pelajaran agama. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan motivasi dan prestasi belajar IPA Siswa Kelas IV yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle* di MIN 1 Kota Malang.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuasi (*Quasi Eksperimental*). Subyek penelitian adalah siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang dengan kelas eksperimen yaitu kelas IV-F dan kelas kontrol adalah kelas IV-D. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, dokumentasi, angket, dan tes. Teknis analisis yang digunakan adalah deskriptif (nilai rata-rata) dan Uji T independen.

Dari hasil analisis diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dan Motivasi belajar siswa kelas IV yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* lebih baik dari pada motivasi belajar siswa kelas IV yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*. Dari hasil analisis juga diketahui bahwa terdapat perbedaan secara signifikan prestasi belajar di kelas eksperimen dan kontrol. Prestasi belajar IPA siswa kelas IV yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* lebih baik dari pada prestasi belajar siswa kelas IV yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*.

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* terhadap motivasi dan prestasi belajar IPA Siswa Kelas IV MIN 1 Kota Malang.

ABSTRACT

Novida Indrawati. 2018. *The Effect of Cooperative Learning Model Assisted by Puzzle on Science Learning Motivation and Achievement of MIN 1 Student in Malang*. Thesis, Teacher Education Study Program for Islamic Elementary School, Postgraduate, State Islamic University (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, Supervisor: (1) Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I. (2) Dr. Muh. Hambali, M.Ag.

Keywords: Cooperative learning with puzzle, motivation, learning achievement

In learning science, the teacher must use a particular learning model according to students' characteristics and subject matter. The hearing sensory material at MIN 1 in Malang is mostly delivered by the lecture method and the media used is only limited to images on the LCD and books. Motivation and learning achievement of science still need to be improved because based on data the acquisition of the value of 100 on the final exam is still far behind from mathematics and even religion subject. The purpose of this study is to determine the differences in motivation and learning achievement of science students of Class IV who got cooperative learning model assisted by puzzle with students who got cooperative learning model without puzzle in MIN 1 Malang.

This research is quantitative approach. The type of research used is Quasi Experimental. The research subjects were students in class IV MIN 1 Malang with experimental class namely class IV-F and the control class was class IV-D. Data collection techniques were observation, documentation, questionnaires, and tests. The technical analysis used was descriptive (average value) and independent T test.

From the results of the analysis it is known that there are significant differences in students' motivation in the experimental class and the control class. And the learning motivation of fourth class students who get cooperative learning model assisted by puzzle is better than the learning motivation of fourth class students who get cooperative learning model without puzzle. From the result of the analysis shows that there are significant differences in learning achievement in the experimental and control classes. Science learning achievement of fourth class students who got cooperative learning model assisted by puzzle was better than the learning achievement of fourth class students who got cooperative learning model without puzzle.

This study concludes that there are significant differences in cooperative learning model assisted by puzzle through the students' motivation and learning achievement of Class IV MIN 1 Malang.

ملخص البحث

نوفيدة اندراواقي. 2018. تأثير نموذج التعلم التعاوني على وسيلة اللغز الى حافزية الطلاب وانجازهم بقسم العلوم الطبيعية. رسالة الماجستير، قسم التعليم لمدرسي المدرسة الابتدائية، الدراسة العليا، الجامعة الحكومية الاسلامية مولانا مالك ابراهيم مالانج، المشرف (1) الاستاذ الدكتور الحاج مولياي الماچستير، (2) الدكتور محمد حنبالي الماچستير.

الكلمة الرئيسية: التعليم التعاوني على وسيلة اللغز، الحافزية، انجاز الطلاب لابد للمدرس في تعليم العلوم الطبيعية ان يستخدم نموذج التعلم المعين وفقا لخصائص الطلاب والمواد الدراسية. وان مادة الحواس السمع في المدرسة الابتدائية الحكومية 1 مالانج اكثر تعليمها على طريقة المحاضرة والوسيلة المستخدمة فيها محددة على شكل الصورة في الكتاب المقرر وشاشة العرض. وتحتاج حافزية الطلاب وانجازهم الى الترقية بناء على المعلومة ان تحقيق النتيجة 100 في الاختبار الاخير مازال يتخلف كثيرا عن مادة الرياضية بل المادة الدينية.

والهدف لهذه الرسالة لمعرفة الفرق بين حافزية الطلاب وانجازهم في تعلم العلوم الطبيعية لطلاب القسم الرابع الذين يستخدمون نموذج التعلم التعاوني على وسيلة اللغز وبين الطلاب الذين يستخدمون ذلك النموذج بدون وسيلة اللغز بالمدرسة الابتدائية الحكومية 1 مالانج.

تشكل هذه الرسالة بحثا كميا . ونوع البحث المستخدم تجربة الشبه. ونوع البحث هو طلاب قسم الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية 1 مالانج وكقسم التجربة هو القسم الرابع F وقسم المراقبة هو قسم الرابع D

واما طريقة جمع المعلومات منها الملاحظة والتوثيق والاستطلاع والاختبار. واما طريقة التحليل المستخدمة هي الطريقة الوصفية (النتيجة المتساوية) والاختبار المستقل.

فمن نتيجة التحليل يعرف ان هناك فرق كبير بين حافزية تعلم الطلاب في قسم المراقبة وقسم التجربة. وحافزية تعلم الطلاب في قسم الرابع الذين يستخدمون نموذج التعلم التعاوني على وسيلة اللغز احسن من دونها. ومن هذا التحليل ايضا يعرف ان هناك فرق كبير بين انجاز تعلم الطلاب في قسم التجربة وقسم المراقبة. ان انجاز تعلم الطلاب في العلوم الطبيعية بالقسم الرابع الذي يستخدم نموذج التعلم التعاوني على وسيلة اللغز احسن من التعلم التعاوني بغيرها. تحصل هذه الرسالة على ان هناك فرق كبير بين استخدام وسيلة اللغز وبدون استخدامهما في نموذج التعلم التعاوني بوسيلة اللغز على حافزية الطلاب وانجازهم في العلوم الطبيعية لقسم الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية 1 مالانج

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Al- Quran adalah pedoman bagi manusia, petunjuk dan rahmat bagi kaum yang meyakini “(Q.S. *al-Jatsiyah* 45 : 20). Al-Qur’an membahas banyak ilmu, di antaranya tentang organ tubuh manusia yaitu telinga (indra pendengaran). Salah satu ayat *al-Quran* yang tersebut adalah QS *An-Nahl*, 16:78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.²

Ayat di atas menggunakan kata (السَّمْعَ) *as-sam*’/pendengaran dengan bentuk tunggal, menempatkannya sebelum kata (الْأَبْصَارَ) *al-abshar*/penglihatan-penglihatan berbentuk jamak, serta (الْأَفْئِدَةَ) *al-af idah*/aneka hati yang berbentuk jamak. Kata *al-af’idah* adalah bentuk jamak dari kata *fu’ad* yang diterjemahkan dengan aneka hati untuk menunjukkan makna jamak itu. Kata ini banyak dipahami ulama dengan arti akal. Hal ini mengandung arti hubungan daya pikir dan daya kalbu, yang menjadikan seseorang terikat sehingga tidak terjerumus

² Departemen Agama, *Mushaf Al-Aula Al-Qur’an Dan Terjemahnya*, (Jakarta : Perisai Qur’an, 2013) hal.413.

dalam kesalahan dan kedurhakaan. Dengan kata lain, bermakna potensi meraih ilham dan percikan cahaya Ilahi.

Kata *al-asma'* (pendengaran) pada ayat di atas dapat diartikan aspek psikomotorik, karena pendengaran terkait dengan salah satu panca indra manusia yang paling berperan dalam kegiatan pembelajaran; kata *al-bashar* (penglihatan) yang dapat diartikan aspek *kognitif*, karena penglihatan dalam arti pemahaman terkait dengan salah satu unsur pemikiran manusia; dan kata *af-idah* (hati) yang dapat diartikan aspek *afektif*, karena hati terikat dengan salah satu unsur afektif. Selanjutnya ketiga kata itu tersebut dihubungkan dengan kata sebelumnya yakni *la ta'lamuna syaia* (tidak mengetahui sesuatupun).³

Ayat *al-Quran* di atas berisikan tentang penciptaan manusia yang dilengkapi dengan indra pendengaran, indra penglihatan, dan hati dengan mendahulukan kata pendengaran daripada penglihatan. Ilmu kedokteran modern telah membuktikan bahwa indra pendengaran berfungsi mendahului indra penglihatan. Ia mulai tumbuh pada diri seorang bayi pada minggu pertama. Sedangkan, indra penglihatan baru berfungsi pada bulan ketiga dan menjadi sempurna pada bulan ke enam. Adapun kemampuan akal dan mata hati yang berfungsi membedakan yang baik dan yang buruk, ini berfungsi jauh sesudah kedua indra tersebut di atas. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa urutan penyebutan indra-indra pada ayat di atas mencerminkan tahap perkembangan fungsi indra-indra tersebut.⁴

³ Hefniy Rozak. *Kepemimpinan Pendidikan Dalam Al-Qur'an Tinjauan Sakralitas, Propfanitas dan Gabungan* (Yogyakarta: Teras, 2014), hal.7.

⁴ M. QuraishShihab, *Tafsir Al-Mishbah, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an* (Jakarta:Lentera Hati, 2002), hlm.673.

Manusia dalam kehidupan sehari-hari tidak pernah lepas dari Ilmu Pengetahuan Alam. Kegiatan manusia sangat tergantung alam. IPA sendiri mempelajari gejala atau fenomena alam, misalnya angin, tekanan udara, air, tubuh makhluk hidup dan bagian-bagiannya, termasuk organ tubuh manusia seperti indra pendengaran.

Pembelajaran IPA memegang peranan yang sangat penting untuk diajarkan mulai tingkat SD/MI karena merupakan tulang punggung kehidupan manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada muatan Kurikulum 2013 adalah mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan keseluruhan aspek yang meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dengan adanya proses pengembangan kepada ketiga aspek tersebut maka dapat mengembangkan pula kemampuan, sikap dan keterampilan ilmiah siswa.

Proses pembelajaran IPA di SD/MI sebaiknya disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa. Menurut J. Piaget dalam Nasution, perkembangan intelektual anak dapat dibagi tiga fase yaitu: (1) fase pra-operasional; (2) fase operasi konkrit; dan (3) fase operasi formal.⁵ Usia anak SD/MI berada pada fase *operasional konkrit* yaitu berkisar pada usia 10-14 tahun. Pada fase ini, anak dapat melakukan penalaran logis menggantikan pemikiran intuitif sejauh pemikiran dan diterapkan ke dalam-dalam contoh-contoh yang spesifik atau konkrit. Fase *operasional konkrit*, dimaksudkan usaha untuk memperoleh pengetahuan tentang dunia realitas dan mengubahnya dalam pikiran sedemikian

⁵Nasution, *Metode Research: Penelitian Ilmiah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hlm. 7-8

rupa, dislektif dalam pemecahan masalah sehingga menjadi sebuah pemahaman. Akan tetapi, dalam usia ini anak hanya mampu memahami hal yang dilihatnya secara nyata. Artinya adalah tingkat ketergantungan terhadap media masih besar, dan belum sanggup mengantisipasi hal yang tidak ada atau belum pernah dialaminya.

Berdasarkan karakteristik di atas, maka dalam proses pembelajaran, guru harus bisa menyesuaikan antara karakteristik materi pembelajaran dengan karakteristik siswa. Guru perlu menggunakan model pembelajaran tertentu. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Anita Lie “ Pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur”.⁶ Pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerjasama sebagai sebuah tim untuk mencapai tujuan bersama. Pada model pembelajaran kooperatif, siswa yang lebih aktif belajar dan peran guru di sini adalah pengelola aktivitas kelompok kecil itu.

Beberapa keuntungan yang diperoleh melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif yakni belajar kooperatif dapat memperkuat pengetahuan, penalaran, dan pemecahan masalah, dapat memperkuat percaya diri dan keterampilan sosial dan berkomunikasi.

Slavin mengatakan ada dua alasan menggunakan strategi dari model pembelajaran kooperatif, *pertama* beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa

⁶ Anita Lie, *Cooperative learning*, (Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia, 2004).

penggunaan pembelajaran model kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, dan menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. *Kedua*, model pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berfikir, memecahkan masalah, dan pengintegrasian pengetahuan dan ketrampilan.⁷ Selain itu dalam pembelajaran kooperatif, sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok dengan memberikan *reward* (penghargaan) di akhir pembelajaran. Dengan demikian setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam inilah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan ketrampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan termotivasi untuk keberhasilan kelompoknya. Setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompoknya.

Ayat *al Quran* di bawah ini menyatakan, bahwa manusia diciptakan dengan berpasangan dan berkelompok yang artinya kegiatan secara berkelompok juga diatur dalam Al Quran.

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعْرِفُوا

أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

⁷ Slavin, R.E. 1994. *Educational Phsycology: Theory and Practice*. Toronto: Allyn and Bacon.

Artinya:

Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertaqwa di antara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal (QS. Al Hujurat (49):13)⁸

Dari ayat di atas dapat dijelaskan bahwa kelompok merupakan kumpulan individu-individu yang terdiri sekurang-kurangnya dua orang yang saling berinteraksi dan terlibat dalam suatu kegiatan bersama-sama.

Kelompok yang baik adalah kelompok yang anggotanya saling mendukung dan bantu membantu dalam menyelesaikan suatu kegiatan termasuk dalam hal kegiatan pembelajaran.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَحِلُّوا شَعَائِرَ اللَّهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدْيَ
وَلَا الْقَلَائِدَ وَلَا ءَامِينَ الْبَيْتِ الْحَرَامَ يَنْتَغُونَ فَضْلًا مِّن رَّبِّهِمْ وَرِضْوَانًا
وَإِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوا وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ أَن صَدُّوكُمْ عَنِ
الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ أَن تَعْتَدُوا وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى
الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya:

Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu melanggar syi'ar-syi'ar Allah, dan jangan melanggar kehormatan bulan-bulan Haram, jangan (menggangu) binatang-binatang had-ya, dan binatang-binatang qalaa-id, dan jangan (pula) mengganggu orang-orang yang mengunjungi Baitullah sedang mereka mencari karunia dan keredhaan dari Rabbnya dan apabila kamu telah menyelesaikan

⁸ Departemen Agama, *Mushaf Al-Aula Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Jakarta : Perisai Qur'an, 2013)

*ibadah haji, maka bolehlah berburu. Dan janganlah sekali-kali kebencian(mu) kepada sesuatu kaum karena mereka menghalang-halangi kamu dari Masjidil Haram, mendorong kamu berbuat aniaya (kepada mereka). **Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan taqwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran.** Dan bertaqwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya. (QS.al Maidah (5):2)⁹*

Berdasarkan ayat di atas, Islam sangat menganjurkan agar kita saling tolong menolong dalam hal kebaikan termasuk dalam hal belajar atau menuntut ilmu.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan media. Dengan media pembelajaran diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajarannya. Media berfungsi sebagai perantara yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran bisa lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memberikan motivasi belajar. Salah satu alternatif media yang digunakan adalah *puzzle*.

Media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang yang dimainkan di atas nampan atau bingkai (tempat memainkan potongan-potongan *puzzle*) yang diletakkan di atas meja. Melalui pembelajaran dengan media *puzzle* siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa melakukan kegiatan bermain sambil belajar, dengan aktivitas tersebut siswa akan lebih mengingat materi yang dipelajari dan berdampak pada peningkatan hasil belajar. Pemanfaatan media *puzzle* dirasa akan sangat membantu dalam pembelajaran karena selain terjangkau secara ekonomis, juga dapat bermain sambil belajar.

⁹ Departemen Agama, *Mushaf Al-Aula Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Jakarta : Perisai Qur'an, 2013)

Salah satu materi IPA yang dapat diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* adalah materi indra pendengaran. Materi merupakan salah satu ruang lingkup materi pembelajaran IPA di tingkat SD/MI. Materi ini diajarkan di kelas IV dan merupakan salah satu materi yang diujikan pada Ujian Nasional di kelas VI. Materi ini sangat penting karena mempelajari tentang bagian-bagian dari organ telinga, fungsi dari bagian-bagian telinga, urutan proses mendengar sehingga diharapkan siswa juga bisa menerapkan cara merawat atau memelihara telinga.

Penelitian terdahulu dengan berjudul “Penerapan Model *Make a Match* Berbantuan media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA SD Kelas V di SD menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V Kecamatan Jembrana.¹⁰ Penelitian lain dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Media *Puzzle* di Kelas III SD Negeri Kepek juga menunjukkan hasil adanya peningkatan proses pembelajaran IPA dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Model dan media pembelajaran mempunyai andil yang cukup besar dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan yang tepat akan dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan diharapkan dapat menambah ketertarikan siswa terhadap

¹⁰ Ni Made Ari Giri, dkk. *Penerapan Model Make a Match Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD*. E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol:4 No 1 Tahun 2016

materi pelajaran. Dengan demikian motivasi belajar akan meningkat dan pada akhirnya akan meningkatkan pula prestasi belajarnya.

Motivasi juga memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran, baik dalam proses maupun pencapaian hasil belajar. Motivasi sangat diperlukan agar pembelajaran di kelas berjalan secara efektif. Seorang siswa yang memiliki motivasi tinggi, pada umumnya mampu meraih keberhasilan dalam proses maupun output pembelajaran.¹¹

Burden dalam Nashar menjelaskan bahwa motivasi merupakan hasil kognitif secara keseluruhan yang membangkitkan keinginan untuk bertindak sebagai hasil dari pemikiran yang berkesinambungan sehingga seseorang dapat mencapai sesuatu sesuai dengan yang direncanakan. Sementara, Clayton Alderfer dalam Nashar mengutip bahwa motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.¹² Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong untuk berbuat, menentukan arah perbuatan, menyeleksi perbuatan, dan penumbuh gairah, merasa senang, dan semangat untuk belajar. Dalam konteks pembelajaran, motivasi menjadi penentu terhadap seberapa banyak yang dapat dipelajari oleh siswa, keterlibatan mereka, proses kognitifnya, pemahamannya hingga hasil belajarnya.

Prestasi belajar IPA Siswa Kelas IV MIN I Kota Malang masih perlu ditingkatkan. Salah satu di antaranya adalah prestasi belajar materi indra pendengaran. Hasil wawancara dengan guru kelas IV dapat diketahui bahwa

¹¹ Mohammad Asrori, Psikologi Pembelajaran (Bandung: CV Wacana Prima, 2008), hlm.183.

¹²Nashar. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. (Jakarta: Delia Press, 2004), hlm. 42

prestasi belajar siswa pada materi indra pendengaran perlu ditingkatkan. . Berdasarkan data tahun sebelumnya yaitu tahun 2016/2017 menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa belum ada yang mencapai nilai 100. Data diperoleh dari dua kelas yaitu kelas IV A dapat diketahui rata-rata kelas pada materi ini masih berkisar 63, sedangkan rata-rata kelas pada kelas IV D masih mencapai nilai 65. Hal ini belum sesuai dengan Kriteria Ketuntasan minimal yaitu 75. Nilai tertinggi untuk kelas IV A yaitu 93 dan diperoleh hanya 1 siswa, sedangkan nilai terendah adalah 40. Perolehan nilai tertinggi untuk kelas IV D adalah 87 dan terendah 40.

Motivasi belajar siswa untuk materi indra pendengaran juga perlu ditingkatkan. Rendahnya motivasi siswa bisa disebabkan minat belajar siswa untuk materi indera pendengaran yang rendah. Dari hasil penggalan informasi, diketahui bahwa sebanyak 42 siswa dari 63 siswa atau sekitar 66,7 % menyatakan bahwa materi indra pendengaran dianggap sulit. Alasan yang diberikan antara lain karena mereka tidak suka, terlalu banyak hafalan, materi sulit, cara mengajar guru yang kurang jelas dan sulit dipahami. Beberapa alasan di atas merupakan salah satu indikator bahwa motivasi belajar siswa mengalami masalah, sehingga perlu usaha peningkatan motivasi belajar sehingga prestasi belajarpun ikut meningkat.

Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui juga bahwa pada proses pembelajaran materi indra pendengaran selama ini masih cenderung guru yang lebih dominan. Pada saat pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Media yang digunakanpun biasanya hanya berupa gambar dari *Liquid Crystal Display* (LCD) atau bahkan hanya dari buku saja. Hal ini mengakibatkan siswa cenderung pasif dan cepat bosan karena tidak

melakukan aktivitas apapun kecuali mendengarkan penjelasan guru. Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas maka perlu adanya usaha agar proses pembelajaran optimal dan prestasi belajarpun menjadi maksimal.

Data perolehan nilai 100 pada masing-masing matapelajaran yang diperoleh dari bagian kurikulum menunjukkan bahwa MIN 1 Kota Malang harus terus berusaha meningkatkan prestasi belajar terutama untuk pelajaran IPA. Perolehan nilai 100 untuk pelajaran IPA masih jauh tertinggal dari matapelajaran matematika bahkan kalah jauh dibandingkan mata pelajaran yang termasuk Ujian Akhir Madrasah Berstandar Daerah (UAMBD). Siswa yang memperoleh nilai 100 untuk matapelajaran IPA hanya 1 siswa, sementara untuk matapelajaran matematika mencapai 30 siswa. Untuk mata pelajaran agama yaitu quran hadits 137 siswa, fikih 98 siswa, bahasa arab 55 siswa, dan sejarah kebudayaan Islam 35 siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian yang berjudul ***“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Puzzle Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri I Kota Malang”*** penting untuk dilakukan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* berbeda dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*?
2. Apakah prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* berbeda dengan prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui dan menganalisis perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*.
2. Mengetahui dan menganalisis perbedaan prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* dengan prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian eksperimen tentang perbedaan motivasi dan prestasi belajar IPA siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* dengan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle* diharapkan berguna:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi yang berdaya guna secara teoritis, metodologis, dan empiris bagi kepentingan akademis (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang) dalam pengkajian pendidikan di tingkat dasar khususnya SD/MI.
- b. Mendorong guru berkembang secara profesional yang dapat memahami tugasnya sebagai pendidik di kelas dalam menerapkan berbagai strategi dalam pembelajaran serta dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang muncul di kelasnya secara profesional.
- c. Memberikan sumbangan pikiran dan menambah pengetahuan terkait upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, mengembangkan motivasi secara optimal sehingga prestasi belajar mengalami peningkatan.
- b. Bagi guru, dapat mengimplementasikan pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

- c. Bagi sekolah, memberikan masukan dan kontribusi yang bermanfaat dalam upaya peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa sehingga mutu pendidikan di sekolah juga meningkat.
- d. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian adalah:

1. Motivasi belajar IPA siswa kelas IV yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* berbeda dengan motivasi belajar siswa kelas IV yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*.
2. Prestasi belajar IPA siswa kelas IV yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* berbeda dengan prestasi belajar siswa kelas IV yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*.

F. Asumsi Penelitian dan Batasan Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang hal yang dijadikan pijakan berfikir dan bertindak dalam melakukan penelitian. Untuk itu asumsi yang dipakai dalam penelitian yang berjudul pengaruh model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* untuk meningkatkan motivasi dan

prestasi belajar IPA siswa kelas IV MIN Malang I Kota Malang ini adalah sebagai berikut:

- a. Peningkatan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* dibuktikan dengan perbandingan model pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*.
- b. Peningkatan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* dibuktikan dengan hasil pre tes dan pos tes.
- c. Siswa sebagai responden mengerti dan memahami isi angket serta memberikan jawaban yang jujur terhadap pernyataan yang diajukan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
- d. Membantu guru paham tentang model pembelajaran yang berkaitan dengan indra pendengaran.

2. Batasan Penelitian

Untuk menjaga agar tidak terjadi penafsiran yang bermacam-macam serta menghindari perluasan masalah, maka dalam pembahasan laporan penelitian ini perlu diberikan batasan-batasan yaitu:

- a. Penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* terbatas pada muatan IPA kelas IV materi indra pendengaran.
- b. Objek penelitian ini difokuskan pada satu sekolah dengan mengambil dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa kelas IV F dan IV D di MIN 1 Kota Malang.

G. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan eksplorasi peneliti, terdapat beberapa hasil penelitian yang mempunyai relevansi dengan penelitian ini, di antaranya adalah:

1. Tesis tentang “Pengembangan Media Permainan Ilmu Pengetahuan Alam untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa MI/SD di Gunung Kidul yang ditulis oleh Daluti Delimanugari, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kualitas dan kelayakan hasil pengembangan media permainan IPA. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan (R n D). Hasil dari penelitian adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 12,77 dengan gain 0,31 pada kategori sedang dan 13,4 dengan gain 0,33 pada kategori sedang.
2. Jurnal dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Media *Puzzle* Di Kelas III SD Negeri Kepek” yang di tulis oleh Gesti Lutfiyani, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 14 Tahun ke-5, 2016. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan proses pembelajaran IPA dan (2) meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif menggunakan model dari Kemmis dan Mc. Taggart. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran ilmu pengetahuanalam dapat meningkatkan proses pembelajaran IPA dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari aktifitas belajar siswa yang telah sesuai dengan indikator siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.

3. Jurnal dengan judul “Penerapan Model *Make a Match* berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 5 Pendem Kecamatan Jembrana dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *puzzle*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V.
4. Tesis dengan judul “*Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VIII Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Dengan Pendekatan Kontekstual Di SMP Muhammadiyah 2 Depok. 2017*” yang ditulis oleh Anwaril Hamidy, Tesis Program Pendidikan Matematika Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS dengan pendekatan kontekstual pada pembelajaran Matematika di kelas VII B SMP Muhammadiyah 2 Depok. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan empat tahapan. Motivasi siswa meningkat setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TPS dengan pendekatan kontekstual dalam dalam dua siklus, namun di bawah motivasi pada kondisi awal. Kenaikan tidak signifikan karena ada beberapa faktor.

5. Tesis dengan judul *Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Numbered Heads Together (NHT) dan Think Pair Share (TPS) Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Dan Gaya Belajar (Studi Kasus Pembelajaran IPA pada Materi Sistem Pencernaan Kelas VIII Semester 1 SMP N 1 Juwiring Tahun Ajaran 2009/2010)*, ditulis oleh Ika Rahmawati tahun 2010. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) model pembelajaran kooperatif berpengaruh terhadap prestasi belajar IPA. Pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan melalui model pembelajaran kooperatif NHT lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif TPS karena dengan NHT siswa cenderung lebih aktif dan lebih terarah, (2) motivasi berprestasi siswa berpengaruh terhadap prestasi belajar IPA. Dengan adanya motivasi berprestasi dalam diri setiap siswa maka akan ada keinginan untuk berprestasi sehingga prestasi belajarnya akan memuaskan. Siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi akan menghasilkan prestasi belajar IPA yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang memiliki motivasi berprestasi siswa rendah, (3) Dalam penelitian ini terdapat pengaruh gaya belajar terhadap prestasi belajar IPA.

Tabel 1.1 Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya

No	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Daluti Delimanugari, <i>Pengembangan Media Permainan Ilmu Pengetahuan Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa MI/SD di Gunung Kidul</i> , 2015	Media yang digunakan puzzle	Jenis penelitiannya adalah penelitian dan pengembangan (RnD)	Kajian difokuskan pada pengaruh pembelajaran kooperatif berbantuan puzzle untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar
2	Gesti Lutfiyani, <i>Peningkatan Motivasi</i>	Media yang digunakan	Objek penelitian	

No	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	<i>Belajar Melalui Penggunaan Media Puzzle di Kelas III SD Negeri Kepek, 2016</i>	puzzle Penelitian untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi	untuk siswa kelas III SD Negeri Kepek	IPA Kelas IV MIN 1 Kota Malang (Materi Indra Pendengaran)
3	Ni Md Ari Giri Widayanti, I Km Sudarma, I Md Suarjana. <i>Penerapan Model Make a Match Berbantuan Puzzle Untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. 2016</i>	Media Yang digunakan Puzzle Model Pembelajaran kooperatif Penelitian untuk mengetahui pengaruh peningkatan hasil belajar	Objek penelitian untuk siswa Kelas V SD Poendem Kec. Jembrana	
4	Anwaril Hamidy. <i>Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VIII Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Dengan Pendekatan Kontekstual Di SMP Muhammadiyah 2 Depok. 2017</i>	Model Pembelajaran kooperatif Penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar	Untuk Mata pelajaran Matematika SMP	
5	Ika Rahmawati. <i>Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Numbered Heads Together (NHT) DAN Think Pair Share (TPS) Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Dan Gaya Belajar (Studi Kasus Pembelajaran IPA pada Materi Sistem Pencernaan Kelas VIII Semester 1 SMP N 1 Juwiring Tahun Ajaran 2009/2010). 2010</i>	Model Pembelajaran kooperatif Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar	Ada variabel lain yaitu gaya belajar Jenis penelitian Studi Kasus Objek penelitian siswa SMP kelas VIII	

Berdasarkan paparan dalam tabel di atas, penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen, model pembelajaran yang digunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle*. Penelitian ini memperkuat penelitian sebelumnya bahwa model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* bisa meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Hal yang baru dan membedakan dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan berbantuan *puzzle* pada materi pembelajaran alat indra pendengaran (telinga)

H. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari kesalahan dalam memahami istilah-istilah yang terdapat di dalam judul. Definisi operasional penelitian berjudul *Pengaruh pembelajaran Kooperatif Berbantuan Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN 1 Kota Malang* sebagai berikut:

1. Pembelajaran Kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur.¹³ Pembelajaran kooperatif yang dimaksud pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*).
 - a. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok secara heterogen.

¹³ Anita Lie, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2004),

- b. Siswa bekerjasama dalam belajar materi indra pendengaran .
 - c. Siswa bekerjasama berlatih menyusun puzzle dengan benar dan cepat.
 - d. Siswa mengikuti kompetisi menyusun *puzzle* bersama-sama dengan anggota kelompok
 - e. Siswa bekerja sama dengan teman satu kelompok untuk meningkatkan kemampuan individu dalam menyusun *puzzle*.
 - f. Setiap anggota kelompok diberi kesempatan untuk berkompetisi dengan kelompok yang lain.
2. Media *puzzle* yang digunakan adalah media puzzle yang memuat potongan gambar bagian-bagian telinga, tulisan nama bagian-bagian telinga, serta tulisan fungsi masing-masing bagian telinga.
 3. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi belajar di sini merujuk pada teori motivasi belajar Richard Burden yang terdiri dari empat aspek, yaitu:

<i>Interest</i>	Minat dan rasa ingin tahu siswa
<i>Satisfaction</i>	Kondisi keseimbangan psikologi antara pengalaman atas penghargaan ekstrinsik dan kesadaran kepentingan untuk berkembang
<i>Relevance</i>	Perasaan siswa terhadap signifikansi dan keberartian materi pelajaran bagi kehidupan mereka
<i>Perceived probability of succes</i>	Keyakinan siswa dalam mengendalikan perilakunya untuk mencapai kesuksesan belajar

4. Prestasi Belajar

Menurut Hadari Nawawi¹⁴ Prestasi belajar adalah tingkatan keberhasilan dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes.

- a. Mengidentifikasi bagian-bagian telinga manusia berdasarkan pengamatan
- b. Menjelaskan fungsi bagian-bagian telinga
- c. Menerapkan cara memelihara kesehatan telinga

¹⁴Hadari Nawawi, *Administrasi sekolah*,(Jakarta : Galio Indonesia, 1998), hlm. 100

BAB II

KAJIAN TEORI

Landasan teori suatu penulisan penelitian biasa disebut sebagai studi literatur atau tinjauan pustaka. Landasan teori bertujuan untuk memperoleh kajian teori yang dihasilkan oleh para ahli sehingga dapat dirumuskan pada pendapat baru.

A. Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas – tugas yang terstruktur”.¹⁵ Pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerjasama sebagai sebuah tim untuk mencapai tujuan bersama lainnya. Jika para siswa duduk bersama dalam kelompok – kelompok kecil dan mempersilahkan salah seorang diantaranya untuk menyelesaikan seluruh pekerjaan kelompok, ini bukanlah pembelajaran kooperatif. Dalam kegiatan pembelajaran kooperatif ini siswa yang lebih aktif belajar dan peran guru disini adalah pengelola aktivitas kelompok kecil itu. beberapa keuntungan yang diperoleh melalui penggunaan pembelajaran kooperatif yakni belajar kooperatif dapat memperkuat pengetahuan, penalaran, dan pemecahan masalah, dapat memperkuat percaya diri dan ketrampilan sosial dan berkomunikasi.

¹⁵ Anita Lie, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia), 2004

Pembelajaran kooperatif dapat membuat siswa memverbalisasikan gagasan – gagasan dan dapat mendorong munculnya refleksi yang mengarah pada pembentukan konsep – konsep secara efektif. Dibandingkan dengan pembelajaran individual dimana siswa bersaing dengan yang lain atau sendirian, pembelajaran kooperatif secara akademik, pribadi dan sosial lebih berhasil.

Pembelajaran kooperatif biasanya terdiri dari satu orang berkemampuan akademis tinggi, dua orang dengan kemampuan sedang, dan satu orang lainnya dari kelompok kemampuan akademis kurang. Ada tiga hal yang penting dalam pengelolaan kelas model kooperatif learning, yakni pengelompokan, semangat kooperatif learning dan penataan ruang kelas.

2. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Ada lima unsur pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan yakni:

a) Saling ketergantungan positif

Keberhasilan kelompok sangat tergantung dengan pada usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok belajar yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain bisa mencapai tujuan mereka.

b) Tanggung jawab perseorangan

Pengajaran yang efektif dalam model pembelajaran kooperatif membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa sehingga masing – masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan.

c) Tatap muka

Setiap kelompok harus diberi kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Harus kerjasama ini jauh lebih besar daripada jumlah hasil masing – masing anggota. Para anggota kelompok perlu diberi kesempatan untuk saling mengenal dan menerima satu sama lain dalam kegiatan tatap muka dan interaksi pribadi.

d) Komunikasi antar kelompok

Unsur ini menghendaki agar para siswa dibekali dengan berbagai ketrampilan berkomunikasi. Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemauan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka.

e) Evaluasi Proses Kelompok

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok dan hasil kerjasama mereka agar selanjutnya bisa bekerjasama dengan lebih efektif.

3. Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Prosedur atau langkah-langkah pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu sebagai berikut.

- a) Penjelasan materi, tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama tahapan ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran.
- b) Belajar Kelompok, tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.

- c) Penilaian, penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok.
- d) Pengakuan tim, adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi lebih baik lagi.

4. Langkah –langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif.

Tabel 2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

TAHAP	TINGKAH LAKU GURU
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bacaan
Tahap 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6 Memberikan Penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Sumber: Buku Model-Model pembelajaran, Mengembangkan profesional Guru (Dr. Rusman, M.Pd)

5. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif

a) Kelebihan

- 1) Siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru
- 2) Dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
- 3) Dapat membantu siswa untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- 4) Dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- 5) Merupakan model yang sangat ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial.
- 6) Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahaman sendiri, menerima umpan balik.
- 7) Dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.
- 8) Dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir.

b) Kelemahan

- 1) Iklim kerja kelompok kurang harmonis, karena beranggapan siswa yang kurang memiliki kemampuan akan menghambat kerja kelompok
- 2) Pencapaian pemahaman siswa kurang optimal, karena *peer teaching* tidak berjalan secara efektif

- 3) Hasil penilaian kurang menggambarkan prestasi setiap individu siswa karena penilaian yang dilakukan secara berkelompok
- 4) Untuk mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan waktu yang panjang.
- 5) Untuk memadukan kemampuan bekerjasama dengan kemampuan individu bukan pekerjaan yang mudah.

6. Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Teams Games Tournament (TGT), pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam metode ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual ¹⁶

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus

¹⁶ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning. Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2005), hlm. 170

ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.¹⁷

Menurut Robert E. Slavin (2008), pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 komponen utama, yaitu : presentasi di kelas, tim (kelompok), game (permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (perhargaan kelompok). Prosedur pelaksanaan TGT dimulai dari aktivitas guru dalam menyampaikan pelajaran, kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Lebih lanjut, dijelaskan mengenai langkah-langkah pembelajaran TGT modifikasi dari Robert E. Slavin bahwa TGT terdiri dari siklus reguler dari aktivitas pengajaran, sebagai berikut:

a) Presentasi Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, dan diskusi yang dipimpin guru. Disamping itu, guru juga menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa dan memberikan motivasi. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi

¹⁷ Kiranawati, Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT), <http://gurupkn.wordpress.com/2007/11/13/metode-team-games-tournament-tgt/>, Diakses : 28 Januari 2018).

yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game/turnamen karena skor game/turnamen akan menentukan skor kelompok.

b) Belajar Kelompok (Tim)

Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 orang yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan. Pada saat pembelajaran, fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game/turnamen. Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan modul. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab. Penataan ruang kelas diatur sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

c) Persiapan Permainan/Pertandingan

Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi, bernomor 1 sampai 30. Kemudian guru mempersiapkan alat-alat untuk permainan,

yaitu: kartu permainan yang dilengkapi nomor, skor, pertanyaan, dan jawaban mengenai materi.

d) Permainan/Pertandingan (Game/Turnamen)

Game/Turnamen terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Tiap kelompok (tim) mendapat kesempatan untuk memilih kartu bernomor yang tersedia pada meja turnamen dan mencoba menjawab pertanyaan yang muncul. Apabila tiap anggota dalam suatu tim tidak bisa menjawab pertanyaannya, maka pertanyaan tersebut dilempar kepada kelompok lain, searah jarum jam. Tim yang bisa menjawab dengan benar pertanyaan itu akan mendapat skor yang telah tertera dibalik kartu tersebut. Skor ini yang nantinya dikumpulkan tim untuk menentukan skor akhir tim. Pemilihan kartu bernomor akan digilir pada tiap-tiap tim secara bergantian searah jarum jam, sampai habis jatah nomornya.

e) Rekognisi Tim (Penghargaan Tim)

Penghargaan diberikan kepada tim yang menang atau mendapat skor tertinggi, skor tersebut pada akhirnya akan dijadikan sebagai tambahan nilai tugas siswa. Selain itu diberikan pula hadiah (reward) sebagai motivasi belajar. Adanya dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, diharapkan siswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan situasi yang menyenangkan dan termotivasi untuk belajar dengan giat yang pada akhirnya akan mempengaruhi tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran, dan kematangan pemahaman terhadap sejumlah materi pelajaran sehingga hasil belajar mencapai optimal.

B. Media Puzzle

Kata *puzzle* berarti kesukaran atau teka-teki. Media *puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar”.¹⁸ *Puzzle* termasuk salah satu alat permainan edukatif berupa gabungan dari beberapa potongan gambar yang dapat membantu mengembangkan kreativitas berpikir anak. Media tersebut hanya mengandalkan unsur-unsur visual semata dan tidak diikuti unsur lain seperti audio maupun gerak.

”Media *puzzle* merupakan media yang disajikan salah satu acuan bagi pengajar sebagai variasi dalam proses mengajar. Media ini biasa diterapkan untuk mengasah kemampuan berbicara pada siswa SMA karena di dalamnya terdapat gambar dimana para siswa harus menceritakan gambar tersebut secara lisan”.¹⁹ Pembelajaran menggunakan media *puzzle* dilakukan melalui kegiatan diskusi kelompok yang diterapkan kepada siswa untuk membahas suatu permasalahan. Hal tersebut dilakukan agar siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Media *puzzle* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan yakni: (1) Dengan adanya games *puzzle* dapat menarik minat belajar siswa, (2) Gambar *puzzle* tersebut dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena tidak

¹⁸ Wahyuni, Nanik dan Irene Yolanita. 2010. *Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sawunggaling I/382 Surabaya*. Jurnal Teknologi Pendidikan (online). Surabaya: UNESA.

¹⁹ Cahyo, Agus. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Mengajar Teraktual dan Tepopuler*. Yogyakarta: DIVA Press.

semua objek benda dapat dibawa kedalam kelas, (3) dengan adanya media pembelajaran ini, siswa dapat melihat, mengamati dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan siswa tersebut. Adapun kekurangan dari media *puzzle* yaitu: (1) media *puzzle* ini lebih menekankan pada indera penglihatan (visual), (2) gambar kurang maksimal apabila diterapkan dalam kelompok besar.

Terdapat lima jenis *puzzle* menurut Hadfield dalam Rahmanelli yaitu:²⁰

1. *Spelling puzzle*, yakni *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijumlahkan menjadi kosakata yang benar.
2. *Jigsaw puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.
3. *The thing puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijumlahkan.
4. *The letter(s) readiness puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.
5. *Crosswords puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal.

²⁰ Rahmanelli, *Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional*. Jurnal Pelangi Pendidikan, 2(1), hlm. 23-30

Beberapa manfaat bermain *puzzle* bagi anak-anak antara lain:²¹

1. Meningkatkan Keterampilan Kognitif

Keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik bagi anak balita karena anak balita pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik.

Dengan bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika. Contoh usaha anak menyesuaikan bentuk misalnya bentuk cembung harus dipasangkan dengan bentuk cekung. Contoh usaha anak menyesuaikan warna misalnya warna merah dipasangkan dengan warna merah. Contoh usaha anak menggunakan logika, misalnya bagian gambar roda atau kaki posisinya selalu berada di bawah.

2. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Anak balita khususnya anak berusia kurang dari tiga tahun (batita) direkomendasikan banyak mendapatkan latihan keterampilan motorik halus. Dengan bermain *puzzle* tanpa disadari anak akan belajar secara aktif

²¹ [Http://duniaanakcerdas.com/puzzle-2.html](http://duniaanakcerdas.com/puzzle-2.html), Download Tgl 11 April 2011)

menggunakan jari-jari tangannya. Supaya *puzzle* dapat tersusun membentuk gambar maka bagian-bagian *puzzle* harus disusun secara hati-hati. Perhatikan cara anak-anak memegang bagian *puzzle* akan berbeda dengan caranya memegang boneka atau bola. Memegang dan meletakkan *puzzle* mungkin hanya menggunakan dua atau tiga jari, sedangkan memegang boneka atau bola dapat dilakukan dengan mengempit di ketiak (tanpa melibatkan jari tangan) atau menggunakan kelima jari dan telapak tangan sekaligus.

3. Meningkatkan Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan. Namun *puzzle* dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain. Jika anak bermain *puzzle* di rumah orang tua dapat menemani anak untuk berdiskusi menyelesaikan *puzzlenya*, tetapi sebaiknya orang tua hanya memberikan arahan kepada anak dan tidak terlibat secara aktif membantu anak menyusun *puzzle*.

4. Melatih koordinasi mata dan tangan.

Anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Ini langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.

5. Melatih logika

Membantu melatih logika anak. Misalnya *puzzle* bergambar manusia. Anak dilatih menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, dan kaki sesuai logika.

6. Melatih kesabaran.

Bermain *puzzle* membutuhkan ketekunan, kesabaran dan memerlukan waktu untuk berfikir dalam menyelesaikan tantangan.

7. Memperluas pengetahuan.

Anak akan belajar banyak hal, warna, bentuk, angka, huruf. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya mengesankan bagi anak dibandingkan yang dihafalkan. Anak dapat belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, buah-buahan, alfabet dan lain-lain. Tentu saja dengan bantuan ibu dan ayah.

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Ada beberapa definisi tentang motivasi belajar. Clayton Alderfer dalam Nashar mengatakan bahwa motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.²² Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.²³ Menurut Djaali bahwa motivasi kondisi fisiologis dan psikologis dalam diri seseorang yang mengatur di dalamnya dengan cara tertentu untuk satu tujuan atau kebutuhan.²⁴

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah kondisi psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mengerahkannya untuk melakukan suatu aktifitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.

²²Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. (Jakarta: Delia Press, 2004), hlm. 42

²³Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2007), hlm. 158

²⁴Djaali, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2007), hlm. 1

a. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar

Ada beberapa prinsip motivasi belajar sebagai landasan untuk memotivasi siswa:

- 1) Prinsip kompetisi, yaitu persaingan secara sehat baik antar maupun antara siswa itu sendiri. White dalam Nasution mengungkapkan bahwa konsep
- 2) kompetisi adalah kegiatan anak (keterlibatan diri) secara efektif dengan lingkungannya yang memberikan rasa mampu.²⁵
- 3) Prinsip pemacu, yaitu prinsip yang membuat siswa memberikan perhatian terhadap pelajaran seperti guru memberikan informasi, nasehat, amanat, peringatan dan teladan. Prinsip ini sesuai dengan teori behavioristik yang memandang bahwa segala sesuatu di dunia ini telah teratur dan terstruktur, maka siswa harus dihadapkan pada aturan-aturan yang jelas. Pembiasaan dan disiplin menjadi sangat esensial dalam belajar.
- 4) Prinsip ganjaran dan hukuman. Menurut Edwin Guthrie yang juga menganut teori behavioristik menjelaskan bahwa hukuman memegang peranan penting dalam belajar. Namun Skinner tidak sependapat dengan Guthrie dengan beberapa alasan yaitu pengaruh hukuman terhadap tingkah laku bersifat sementara, berdampak psikologis yang kurang baik, dan hukuman mendorong si terdakwa mencari cara lain agar terbebas dari hukuman. Dengan kata lain Skinner menggunakan istilah penguat negatif. Penguat negatif tidak sama dengan hukuman. Perbedaannya adalah bila hukuman (sebagai stimulus) diberikan kepada siswa yang melakukan kesalahan agar respon yang muncul berbeda dengan respon yang sudah ada, sedangkan penguatan negatif

²⁵ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 182

(sebagai stimulus), harus dikurangi. Dengan pengurangan ini mendorong siswa untuk memperbaiki kesalahannya.

- 5) Prinsip kejelasan dan kedekatan tujuan. Menurut teori behavioristik tujuan pembelajaran adalah penekanan pada penambahan pengetahuan. Yang menuntut siswa untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang dipelajari dalam bentuk laporan, kuis atau tes.
- 6) Prinsip pemahaman hasil. Motivasi yang dianggap lebih tinggi tarafnya dari pada penguasaan tugas ialah “ *achievement motivation*” yakni motivasi untuk mencapai dan menghasilkan sesuatu.
- 7) Prinsip pengembangan minat dan lingkungan yang kondusif. Menurut Skinner dalam Nasution bahwa masalah motivasi bukan soal memberikan motivasi, akan tetapi mengatur kondisi belajar sehingga memberikan penguatan.²⁶

2. Peranan Motivasi dalam Belajar

Menurut teori behavioristik stimulus-respon yang terkait dengan motivasi Skinner menjelaskan dalam Nasution bahwa mengatur kondisi belajar yang baik sehingga menimbulkan penguatan (*reinforcement*) kepada siswa seperti menggunakan media belajar dan desain kelas yang baik adalah salah satu cara yang menimbulkan motivasi siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, Sardiman mengatakan bahwa secara umum ada empat fungsi motivasi yaitu sebagai berikut:²⁷

- a. Mendorong untuk berbuat; motivasi dalam hal ini sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

²⁶Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 182

²⁷Sardiman, dkk, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja grafindo Persada, 2006), hlm. 83

- b. Menentukan arah perbuatan, yakni dengan motivasi dapat memberikan arah sesuai dengan rumusan tujuan.
- c. Menyeleksi perbuatan, sebagai contoh siswa yang akan menghadapi ujian akhir tidak akan menyia-nyiakan waktunya untuk hal-hal yang tidak ada kaitannya dengan ujian atau kelulusan.
- d. Penumbuhan gairah, merasa senang, dan semangat untuk belajar. Yakni siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan memiliki banyak energi untuk belajar.

3. Standar Pengukuran Motivasi Belajar

Suryabrata menyatakan bahwa anak yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat diketahui melalui aktivitas-aktivitas selama proses belajar, antara lain:²⁸

- a. Menyiapkan diri sebelum mengikuti pelajaran.
- b. Mencatat mata pelajaran.
- c. Mengendapkan hasil pelajaran.
- d. Mengerjakan tugas rumah dengan baik.
- e. Menepati jadwal waktu belajar yang dibuat.

Pada umumnya individu yang mempunyai minat belajar tinggi akan terdorong untuk menaruh perhatian pada situasi atau aktivitas tertentu. Hudgins berpendapat bahwa individu yang mempunyai minat belajar tinggi akan berusaha keras demi suksesnya belajar. Apabila usaha ini membuahkan hasil, individu akan merasa puas sebab semua itu diperoleh karena suatu usaha bukan keberuntungan. Individu yang mempunyai minat belajar tinggi selalu berusaha secara terus menerus untuk mencapai tujuan yang dicita-citakan, yakin akan berhasil dalam

²⁸S. Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Rajawali, 1990), hlm. 53

menyelesaikan setiap masalah belajar yang dihadapinya, dan mempunyai respon yang cukup kuat untuk menyelesaikan persoalan yang kelihatannya membutuhkan konsentrasi pikiran. Individu yang mempunyai minat belajar yang tinggi mempunyai kesenangan terhadap pekerjaannya dan akan berusaha menemukan pemecahan masalah dengan pengerahan upaya kemampuan sendiri. Individu yang mempunyai minat belajar tinggi, maka individu tersebut akan mempunyai kesadaran untuk giat belajar.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa individu yang motivasi belajarnya tinggi memiliki ciri-ciri yaitu: menyiapkan diri sebelum mengikuti pelajaran, mencatat mata pelajaran, mengendapkan hasil pelajaran, mengerjakan tugas dengan baik, menepati jadwal waktu belajar yang sudah dibuat, mempunyai minat belajar tinggi, berusaha terus-menerus, memiliki keyakinan berhasil, respon yang kuat terhadap persoalan dan berupaya sendiri.

D. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi, untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan evaluasi, tujuannya untuk mengetahui prestasi yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Baharuddin

dan Esa Nur Wahyuni²⁹ prestasi merupakan hasil belajar yang berasal dari informasi yang telah diperoleh pada tahap proses belajar sebelumnya.

Menurut Asep Jihat³⁰ belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Sedangkan menurut Sardiman³¹ belajar merupakan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya. Prestasi belajar atau sering disebut juga hasil belajar yang artinya apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor.³²

Prestasi siswa dapat diartikan hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar mengajar. Menurut Hadari Nawawi³³ Prestasi belajar adalah tingkatan keberhasilan dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes.

Menurut Oemar Hamalik³⁴ untuk mengetahui sejauh mana prestasi belajar siswa maka perlu diadakan pengukuran secara :

²⁹Baharuddin, Hdan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta :Ar-Ruzz Media, 2007), hlm. 18

³⁰Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta : Multi Pressindo, 2009), hlm. 1

³¹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Grafindo, 1996), hlm. 22

³²Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo, 2005), hlm. 151

³³Hadari Nawawi, *Administrasi sekolah*,(Jakarta : Galio Indonesia, 1998), hlm. 100

³⁴Oemar Hamalik,*Metode Belajar Dan Kesulitan - Kesulitan Belajar*, (Bandung : Tarsito, 1995), hlm. 146

- a. *Assessment* adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur prestasi belajar (*achievement*) siswa sebagai hasil dari suatu program intruksional
- b. Pengukuran (*measurement*) berkenaan dengan pengumpulan data deskriptif tentang produk siswa dan atau tingkah laku siswa, dan hubungannya dengan standar prestasi atau norma

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki oleh siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran, yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar. Tinggi rendahnya prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan penilaian hasil belajar.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Slameto³⁵ mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar banyak jenisnya tetapi dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor eksteren. Secara rinci faktor tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Faktor intern meliputi :
 - 1) Faktor jasmani yang terdiri atas faktor kesehatan dan cacat tubuh
 - 2) Faktor psikologi yang terdiri atas intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelemahan

³⁵Slameto, *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1998), h. 56

b. Faktor ekstern meliputi :

- 1) Faktor keluarga terdiri atas cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
- 2) Faktor sekolah terdiri atas metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin, keadaan gedung, metode mengajar, dan tugas belajar.
- 3) Faktor masyarakat terdiri atas kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Prestasi belajar atau hasil belajar siswa perlu diketahui oleh siswa yang bersangkutan guna mengetahui seberapa besar kemajuan yang telah dicapai oleh siswa serta seberapa baik kualitas dari proses pembelajaran itu sendiri. Prestasi belajar siswa dapat ketahui melalui proses evaluasi pembelajaran.

Menurut Muhibbin Syah³⁶ tujuan evaluasi adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah diketahui siswa dalam kurun waktu proses belajar tertentu. Sehingga guru dapat mengetahui kemajuan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil proses pembelajaran.
- b. Untuk mengetahui posisi atau kedudukan siswa dalam kelompok kelasnya. Posisi yang dimaksud adalah mutu kemampuan yang dimiliki siswa di kelas jika dibandingkan dengan teman-teman lainnya.
- c. Untuk mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar. Maka dengan evaluasi guru dapat mengetahui usaha yang dilakukan siswa apakah efisien atau tidak dalam usaha mencapai prestasi.

³⁶Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 197

- d. Untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mendayagunakan kemampuan dan kecerdasan yang dimiliki untuk keperluan belajar dalam usaha mencapai prestasi belajar.
- e. Untuk mengetahui keefektifan metode mengajar yang telah digunakan guru dalam proses belajar mengajar.

E. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada muatan Kurikulum 2013 adalah mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan keseluruhan aspek dari tingkat kemampuan siswa pada proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan IPA merupakan bagian dari mata pelajaran yang dikembangkan berdasarkan pencapaian tiga aspek yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dengan adanya proses pengembangan kepada ketiga aspek tersebut, IPA memiliki peranan yang sangat penting terutama dalam mengembangkan kemampuan, sikap dan keterampilan ilmiah siswa. Kajian tersebut sesuai dengan peraturan dari Mendikbud Nomor 57 Tahun 2014 Pasal 5 Ayat 2 (2014: 3) mengenai konsep dasar dari mata pelajaran IPA yaitu

Mata pelajaran umum Kelompok A sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat diambil suatu bentuk pemahaman bahwa mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang termasuk ke

dalam kelompok mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan, ketiga aspek tersebut dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran IPA yang mempunyai karakteristik ilmiah dan logis melalui proses pengamatan, hal tersebut kembali diperkuat oleh pendapat dari Sujana menjelaskan bahwa Ilmu pengetahuan alam atau (sains) merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi secara logis dan sistematis tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah seperti: pengamatan, penyelidikan, penyusunan hipotesis yang diikuti dengan pengujian gagasan.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat diambil kesimpulan konsep dasar mata pelajaran IPA yaitu mata pelajaran yang dikembangkan dengan memperhatikan ketercapaian terhadap aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan melalui proses pengamatan dan berpikir secara logis serta sistematis untuk memahami segala bentuk kejadian yang berada di alam semesta beserta isinya.

2. Tujuan Pembelajaran IPA di SD

Tujuan pembelajaran IPA pada tingkat Sekolah Dasar mempunyai peranan dalam memberikan keyakinan dan keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa akan segala bentuk kekuasaan-Nya melalui alam semesta beserta isinya dan juga kejadian yang terjadi didalamnya, selain dari pada itu IPA juga mempunyai tujuan untuk mengembangkan pengetahuan mengenai konsep-konsep materi pembelajaran IPA yang terdapat di dalam materi pembelajaran, IPA juga dikembangkan untuk mengembangkan keterampilan proses melalui proses penyelidikan terhadap kejadian maupun subjek yang berada di alam sekitar, sehingga memberikan

dampak terhadap pengembangan sikap cinta terhadap alam beserta isinya, hal ini diperkuat dengan kajian pada Kurikulum 2006 (Panitia Sertifikasi Guru, 2011: 112) sebagai berikut.

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam Ciptaan-Nya
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam melestarikan lingkungan alam
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
- g. Memperoleh pengetahuan konsep dan memperoleh ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan ke SMP/MTs.

Berdasarkan kajian tersebut, maka dapat dipahami bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan proses pembelajaran yang mengembangkan aspek keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa, mengembangkan pengetahuan konsep pembelajaran IPA, mengembangkan sikap ilmiah dan keterampilan ilmiah serta mengembangkan rasa cinta terhadap alam semesta dan juga sebagai bekal ilmu

pengetahuan untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan selanjutnya. Hal lainnya mengenai tujuan dari IPA yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensinya melalui proses pengamatan terhadap alam sekitar beserta isinya, dalam hal ini siswa akan dihadapkan kepada konsep pembelajaran yang lebih mengutamakan tingkat kemandirian dan kreatifitas siswa untuk memahami materi pembelajaran secara langsung berdasarkan hasil pengamatan dan penemuan, kajian tersebut diperkuat dengan kajian dari Panitia Sertifikasi Guru (2011: 111) yang menjelaskan bahwa Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat, sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Mengacu kepada pendapat tersebut, maka dapat diambil pemahaman mengenai tujuan pembelajaran IPA di SD adalah untuk memberikan pengetahuan mengenai konsep materi IPA, meningkatkan sikap ilmiah, mengembangkan keterampilan proses melalui konsep pengamatan dan penemuan, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan proses pembelajaran yang aktif dan kreatif dengan pengalaman secara langsung terhadap pemahaman materi pembelajaran.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA di SD

Ruang lingkup pembelajaran IPA di SD pada Kurikulum 2013 disesuaikan dengan tingkat kebutuhan siswa dan peningkatan terhadap hasil belajar yang mengacu kepada aspek spiritual, sikap, pengetahuan dan keterampilan. Adapun

ruang lingkup mata pelajaran IPA di Tingkat SD berdasarkan keputusan dari Mendikbud (2014: 232) adalah sebagai berikut.

Ruang lingkup materi mata pelajaran IPA SD mencakup Tubuh dan panca indra, Tumbuhan dan hewan, Sifat dan wujud benda- benda sekitar, Alam semesta dan kenampakannya, Bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan, Daur hidup makhluk hidup, Perkembangbiakan tanaman, Wujud benda, Gaya dan gerak, Bentuk dan sumber energi dan energi alternatif, Rupa bumi dan perubahannya, Lingkungan, alam semesta, dan sumber daya alam, Iklim dan cuaca, Rangka dan organ tubuh manusia dan hewan, Makanan, rantai makanan, dan keseimbangan ekosistem, Perkembangbiakan makhluk hidup, Penyesuaian diri makhluk hidup pada lingkungan, Kesehatan dan sistem pernafasan manusia, Perubahan dan sifat benda, Hantaran panas, listrik dan magnet, Tata surya, Campuran dan larutan.

Berdasarkan pemaparan dari ruang lingkup pembelajaran IPA di SD tersebut, maka dapat diidentifikasi secara garis besar bahwa dalam ruang lingkup pembelajaran IPA di SD terdiri dari konsep alam semesta, kejadian-kejadian yang terjadi di alam semesta, konsep biologi, konsep fisika, dan konsep kimia yang dikembangkan secara konseptual dan sederhana. Beberapa ruang lingkup tersebut merupakan bagian dari pemaparan dasar dari materi pembelajaran IPA yang dikembangkan di Sekolah Dasar.

F. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.” Sementara itu, Surakhmad menyatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala di alam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya. Jadi, dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya.

Menurut W.J.S. Poewadarminta, dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, definisi ‘pengaruh’ adalah “Suatu daya yang ada dalam sesuatu yang sifatnya dapat memberi perubahan kepada yang lain.”³⁷

Menurut Badudu Zain, ‘pengaruh’ adalah : “Daya menyebabkan sesuatu terjadi, dalam arti sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dengan kata lain pengaruh merupakan penyebab sesuatu terjadi atau dapat mengubah sesuatu hal ke dalam bentuk yang kita inginkan.”³⁸

M. Ali dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern mengatakan bahwa kata “pengaruh” dibentuk dari kata dasar “hubung” ditambah dengan

³⁷ W.J.S. Poewadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Balai Pustaka, 1996), hlm.664

³⁸ Badudu Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996), hlm.1031

akhiran “an” artinya sesuatu yang memiliki pengaruh, dampak bagi sesuatu yang lain.³⁹

1. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Terhadap Motivasi Belajar IPA

“ Pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas – tugas yang terstruktur”.⁴⁰ Pembelajaran ini biasanya terdiri dari satu orang yang berkemampuan akademis tinggi, sedang, dan kurang. Dengan pembelajaran kooperatif, siswa dapat meningkatkan isi akademik dan ketrampilan sosial siswa, ketrampilan berpikir, dan ketrampilan berkomunikasi. Dengan situasi belajar yang mengutamakan kerjasama dalam kelompok, maka setiap siswa diharapkan memiliki motivasi belajar serta motif tertentu dan mengharapkan kepuasan dari hasil belajarnya. Oleh sebab itu, seorang guru harus senantiasa membangkitkan motivasi belajar siswanya.

Teori interdependensi sosial mengansumsikan bahwa upaya pembelajaran kooperatif didasarkan motivasi intrinsik yang dihasilkan oleh faktor-faktor interpersonal dan aspirasi bersama untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan teori belajar perilaku mengansumsikan bahwa pembelajaran kooperatif yang didukung oleh motivasi ekstrinsik untuk mencapai manfaat.⁴¹

Penelitian oleh Restrika Partendrati tentang penerapan pembelajaran kooperatif menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2008/2009. Rata-rata skor

³⁹ M. Ali, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*, (Jakarta : Pustaka Amani, 2001), hml.125

⁴⁰ Lie, Anita. 2004. *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

⁴¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Surabaya, 2015), hlm.51

motivasi siklus I 124,87 (baik); siklus II 134,77 (baik); dan siklus III 151,70 (sangat baik).

2. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Terhadap Prestasi Belajar IPA

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Slavin menyatakan bahwa (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.⁴²

Herman Wicaksono, dkk dalam jurnal penelitian yang berjudul “Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Dengan Media Permainan *Puzzle* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar” menunjukkan adanya pengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar akuntansi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Banyudono. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan fakta-fakta bahwa prosentase prestasi belajar siswa meningkat dari siklus I, siklus II, dan siklus III.

Penelitian lain yang menunjukkan pengaruh pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah penelitian yang dilakukan oleh Ni Md Ari Giri Widayanti, dkk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar hingga mencapai 100 % pada siklus III.

⁴² Rusman, *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2016), hlm. 205

G. Media Pembelajaran dalam Prespektif Islam

Dalam pandangan Islam, terkait dengan media pembelajaran, bahwa media itu sangat penting dalam penyampaian pengetahuan atau pembelajaran. Maknanya adalah tanpa media, pelajaran yang disampaikan akan terasa sulit dicerna. Terkait dengan pentingnya media dalam pembelajaran, Allah SWT telah memberikan penjelasan dalam surat *Al-'Alaq* ayat 4-5 sebagai berikut:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: *Yang mengajarkan dengan Qalam. Mengajarkan manusia apa yang belum diketahuinya.* (QS. *Al-'Alaq*; ayat: 4-5)⁴³

Kata (مَلَقَ) *al-qalam* terambil dari kata kerja (مَلَقَ) *qalama* yang berarti pemotong ujung sesuatu. Kata qalam berarti hasil dari penggunaan alat-alat tersebut yakni tulisan. Makna tersebut dikuatkan oleh firman Allah dalam al-quran ayat 1 yakni firmanNya: Nun demi qalam dan apa yang mereka tulis. Dari segi masa turunnya kedua kata qalam tersebut berkaitan erat bahkan bersambung walaupun urutan penulisannya dalam mushaf tidak demikian.

Pada ayat diatas dinamai *ihtibak* maksudnya adalah tidak disebutkan sesuatu keterangan, yang sewajarnya ada pada dua susunan kalimat yang bergandengan, karena keterangan yang dimaksud sudah disebut pada kalimat yang lain. Pada ayat 4, kata manusia tidak disebut karena telah disebut pada ayat 5, dan pada ayat 5 kalimat tanpa pena tidak disebut karena pada ayat 4 telah diisyaratkan makna itu dengan disebutkan pena. Dengan demikian, kedua ayat di atas berarti

⁴³ Departemen Agama, *Mushaf Al-Aula Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Jakarta : Perisai Qur'an, 2013)

“Dia (Allah) mengajarkan dengan pena (tulisan) (hal-hal yang telah diketahui manusia sebelumnya) dan Dia mengajarkan manusia (tanpa pena) apa yang belum diketahui sebelumnya.

Dari uraian diatas, kedua ayat tersebut menjelaskan dua cara yang ditempuh Allah SWT. Dalam mengajarkan manusia. Pertama melalui pena (tulisan) yang harus dibaca oleh manusia dan yang kedua melalui pengajaran secara langsung tanpa alat. Cara yang kedua ini dikenal dengan istilah ‘ilm Ladunniy.⁴⁴

Bukan itu saja dalil yang menunjukkan pentingnya media dalam pembelajaran. Di ayat yang lain Allah memberikan isyarat bahwa untuk memahami tentang keagungan Tuhan yang Maha besar, Allah memberikan gambaran lewat alam yang kongkrit, ini tersebut dalam surat *al-Ghaasyiyah* ayat 17-20:

أَفَلَا يَنْظُرُونَ إِلَى الْإِبِلِ كَيْفَ خُلِقَتْ
وَالِىَ السَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ
وَالِىَ الْجِبَالِ كَيْفَ نُصِبَتْ
وَالِىَ الْأَرْضِ كَيْفَ سُطِحَتْ

Artinya: *tidakkah engkau melihat bagaimana unta diciptakan, dan bagaimana gunung ditegakkan dan bagaimana langit ditinggikan dan bagaimana bumi dilapangkan” (QS. Al-Ghaasyiyah : 17-20)*⁴⁵

⁴⁴ M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah*, (Kairo: Lentera Hati, 200), hlm 393.

⁴⁵ Departemen Agama, *Mushaf Al-Aula Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Jakarta : Perisai Qur'an, 2013)

Ayat أَفَلَا يَنْظُرُونَ إِلَى الْإِبِلِ كَيْفَ خُلِقَتْ *Tidaklah mereka perhatikan unta, bagaimana ia diciptakan?!* Disini Allah swt. mengkhususkan unta sebagai objek pengamatan, mengingat bahwa ia adalah hewan paling berguna bagi bangsa arab ketika itu. Dan memang ia sesungguhnya adalah hewan yang mengagumkan. Meski memiliki tubuh serta kekuatan yang amat besar, ia begitu patuhnya, bahkan kepada seorang yang lemah atau anak kecil sekalipun. Demikian pula dalam hal kemampuannya mengangkut beban yang berat ke tempat-tempat yang berjarak jauh. Dengan mudahnya ia duduk ketika akan dibebani atau ditunggangi, lalu bangkit berdiri lagi untuk meneruskan perjalanan. Memiliki watak sabar menghadapi beratnya perjalanan, haus dan lapar. Sedikit saja rerumputan sudah cukup baginya, berbeda dengan hewan-hewan lain yang sejenis. Dan masih banyak lagi kelebihan dan keistimewaannya yang tidak dimiliki hewan lainnya. Kelebihan keistimewaan itu bukan karena besar tubuhnya, sehingga dapat disamakan dengan gajah, misalnya. Sebab, gajah – meskipun memiliki sebagian keistimewaan yang dimiliki oleh unta, namun ia tidak menghasilkan susu, dagingnya tidak dimakan, dan cara mengendalikannya pun tidak semudah unta.

Ayat وَالْإِلَى السَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ *Dan langit, bagaimana ia ditinggikan.* Yang dimaksud dengan ‘ditinggikan’ adalah pengaturan benda-benda yang berada diatas kepala kita, seperti matahari, bulan dan bintang-bintang, masing-masing dalam garis peredarannya, tidak pernah menyimpang dan tidak pernah pula merusak tatanannya.

Ayat وَالْإِلَى الْجِبَالِ كَيْفَ نُصِبَتْ *Dan gunung-gunung, bagaimana ditegakkan.* Yakni untuk menjadi tanda bagi para musafir dan tempat berlindung dari kejaran

orang-orang zalim. Di samping itu, pada galibnya ia adalah juga pemandangan indah bagi siapa yang melihatnya.

Ayat *وَالْأَرْضُ كَيْفَ سُطِّحَتْ* Dan bumi, bagaimana dihamparkan. Yakni dengan meratakan permukaannya dan menjadikannya mudah dimanfaatkan oleh manusia, untuk bermukim diatasnya ataupun berjalan di segala penjurunya.⁴⁶

Ayat tersebut sangat erat kaitannya dengan kemampuan seseorang dalam menerima pelajaran yang mana awalnya belum mampu memahami hal yang abstrak, oleh karena itu harus menggunakan contoh-contoh yang kongkrit sehingga peserta didik mudah mengerti dan lama dalam ingatan. Lebih jelasnya lagi akan dibahas bagaimana keterkaitan Ayat di atas dengan beberapa teori yang menjadi landasan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.⁴⁷

Pendidikan Agama Islam mempunyai fungsi sebagai media untuk meningkatkan iman dan taqwa kepada Allah SWT, serta sebagai wahana pengembangan sikap keagamaan dengan mengamalkan apa yang telah didapat dari proses pembelajaran.

Usaha Nabi Muhammad SAW dalam menanamkan aqidah agama yang dibawanya dapat diterima dengan mudah oleh umatnya, dengan menggunakan

⁴⁶ Muhammad Abduh, *Tafsir Al-Qur'an Al Karim (Juz Amma)*, Penerjemah: Muhammad Baqir, (Bandung: Penerbit Mizan, 1999), hlm.147

⁴⁷ Azhar Rasyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1997), hlm. 26-27.

media yang tepat yakni melalui media perbuatan Nabi sendiri, dan dengan jalan memberikan contoh teladan yang baik. Sebagai contoh teladan yang bersifat uswatun hasanah, Nabi selalu menunjukkan sifat-sifat yang terpuji, hal ini diungkapkan dalam Al- Qur'an surat *al-Ahzab* 21:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ
وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: “Sesungguhnya telah ada pada diri Rasulullah itu suri tauladan yang baik bagi kamu (yaitu) orang yang mengharapkan (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak mengingat Allah” (QS: *Al-Ahzab*: 21)⁴⁸

Zakiah Daradjad berpendapat dalam bukunya bahwa : Sebagai sebuah bidang studi di sekolah, pengajaran agama Islam mempunyai tiga fungsi, yaitu: pertama, menumbuh kembangkan rasa keimanan yang kuat, kedua, menumbuh kembangkan kebiasaan (habit vorming) dalam melakukan amal ibadah, amal saleh dan akhlak yang mulia, dan ketiga, menumbuh kembangkan semangat untuk mengolah alam sekitar sebagai anugerah Allah SWT kepada manusia.⁴⁹

⁴⁸ Departemen Agama, *Mushaf Al-Aula Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Jakarta : Perisai Qur'an, 2013)

⁴⁹ Zakiah Daradjad, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2004), hlm. 174

H. Motivasi dalam perspektif Islam

Allah berfirman:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: *Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk. (Q.S an-Nahl: 125)*⁵⁰

Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Mishbah menafsirkan surat An-Nahl: 125

dengan:

“Wahai nabi Muhammad, *serulah*, yakni lanjutkan usahamu untuk menyeru semua yang engkau sanggup seru, *kepada jalan* yang ditunjukkan Tuhanmu, yakni ajaran Islam, *dengan hikmah dan pengajaran yang baik dan bantahlah mereka*, yakni siapa pun yang menolak atau meragukan ajaran Islam, *dengan cara yang terbaik*. Itulah tiga cara berdakwah yang hendaknya engkau tempuh menghadapi manusia yang beraneka ragam peringkat dan kecenderungannya; jangan hiraukan cemoohan, atau tuduhan-tuduhan tidak berdasar kaum musyrikin, dan serahkan urusanmu dan urusan mereka pada Allah karena *sesungguhnya Tuhanmu* yang selalu membimbing dan berbuat baik kepadamu *Dia-lah sendiri yang lebih mengetahui* dari siapa pun yang menduga tahu *tentang siapa yang bejat jiwanya* sehingga *tersesat dari jalan-Nya dan Dia-lah* saja juga *yang lebih mengetahui orang-orang yang sehat jiwanya* sehingga *mendapatkan petunjuk*”⁵¹

Ayat ini dipahami oleh sementara ulama sebagai menjelaskan tiga macam metode dakwah yang harus disesuaikan dengan sasaran dakwah. Terhadap cendekiawan yang memiliki pengetahuan tinggi diperintahkan menyampaikan dakwah dengan *hikmah*, yakni berdialog dengan kata-kata bijak sesuai dengan

⁵⁰ Departemen Agama, *Mushaf Al-Aula Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Jakarta : Perisai Qur'an, 2013)

⁵¹ M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah*, volume 6, Cet. , (Jakarta: Lentera Hati, 2009), hlm. 774.

tingkat kepandaian mereka. Terhadap kaum awam diperintahkan untuk menerapkan *mauizhah*, yakni memberikan nasihat dan perumpamaan yang menyentuh jiwa sesuai dengan taraf pengetahuan mereka yang sederhana. Sedang, terhadap *Ahl al-Kitab* dan penganut agama-agama lain, yang diperintahkan adalah *jidâl/perdebatan dengan cara yang terbaik*, yaitu dengan logika dan retorika yang halus, lepas dari kekerasan dan umpatan

Ayat di atas menjelaskan bahwa dalam konteks pendidikan dimana seseorang dituntut juga untuk membangkitkan motivasi siswa dengan berbagai usaha karena siswa yang dihadapi memiliki karakter dan latar belakang yang berbeda-beda.

I. Prestasi Belajar dalam Perpektif Islam

Kutipan al Quran tentang pentingnya belajar dan berprestasi antara lain:

أَمَّنْ هُوَ قَانِتٌ ءَانَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةً
رَّبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا
الْأَلْبَابِ

Artinya: apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? Sesungguhnya, hanya orang-orang yang berakallah yang mampu menerima pelajaran (QS. Al zumar:9)⁵²

⁵² Departemen Agama, *Mushaf Al-Aula Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Jakarta : Perisai Qur'an, 2013)

Tafsir Ayat:

Allah berfirman : *Apakah orang yang beribadah secara tekun dan tulus di waktu-waktu malam dalam keadaan sujud akan berdiri secara mantap demikian juga yang rukuk dan duduk atau berbaring, sedang ia terus menerus takut siksa akhirat dan saat yang sama senantiasa mengharapkan rahmat Tuhannya sama dengan mereka yang baru berdoa saat mendapat musibah dan melupakan-Nya ketika memperoleh nikmat serta menjadikan bagi Allah sekutu-sekutu? Tentu saja tidak sama! Katakanlah : “Adakah sama orang-orang yang mengetahui hak-hak Allah dan mengesakan-Nya dengan orang yang tidak mengetahui hak Allah dan mengkufuri-Nya? Sesungguhnya orang yang dapat menarik banyak pelajaran adalah Ulul Albab, yakni orang-orang yang cerah pikirannya*⁵³

Awal ayat di atas ada yang membacanya *aman* dalam bentuk pertanyaan dan ada juga yang membacanya *amman*. Yang pertama merupakan bacaan *Naafi*, ini merupakan pendapat Ibnu Katsir, dan Hamzah. Ia terdiri dari huruf *alif* dan *man* yang berarti *siapa*. Kata *man* berfungsi sebagai subjek (*mubtada*), sedang predikat (*khobar*)-nya tidak tercantum karena telah diisyaratkan oleh kalimat sebelumnya yang menyatakan bahwa orang-orang kafir *mengada-adakan bagi Allah sekutu-sekutu* dan seterusnya. Menurut Quraish bahwa bacaan kedua *amman* adalah bacaan mayoritas ulama. Ini pada mulanya terdiri dari dua kata yaitu *am* dan *man*, lalu digabung dalam bacaan dan tulisannya. Ia mengandung dua kemungkinan makna. Yang *pertama* kata *am* yang berfungsi sebagai kata yang digunakan bertanya. Maka dengan demikian ayat ini

⁵³ Abudin Nata, Tafsir Ayat-ayat Pendidikan, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 180

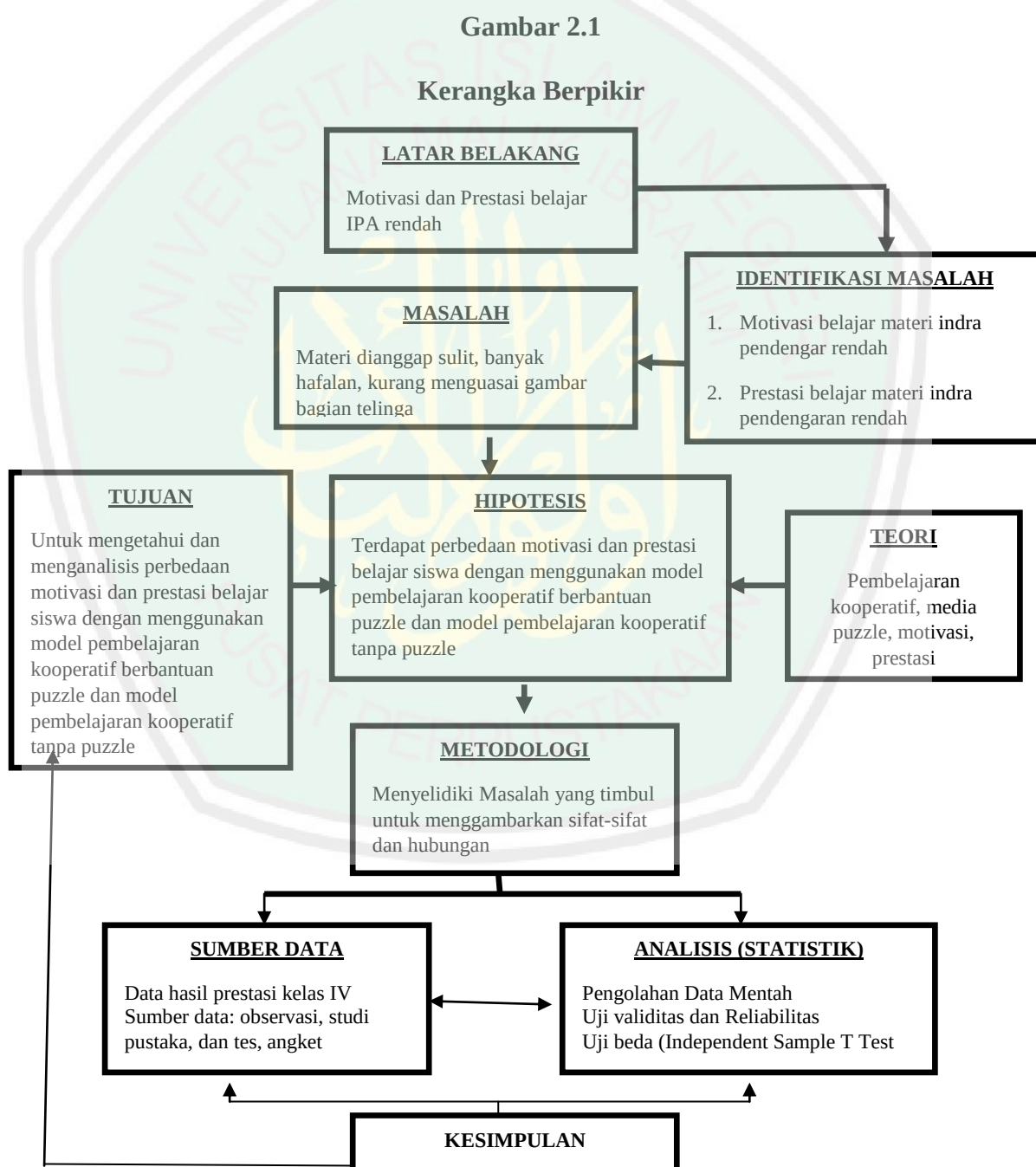
bagaikan menyatakan “Apakah si kafir yang mengadakan sekutu-sekutu bagi Allah sama dengan yang percaya dan tekun beribadah? Yang *kedua*, kata *am* berfungsi memindahkan uraian ke uraian yang lain, serupa dengan kata bahkan. Makna ini menjadikan ayat di atas bagaikan menyatakan. “ Tidak usah mengancam mereka, tapi tanyakanlah apakah sama yang mengada-adakan sekutu bagi Allah dengan yang tekun beribadah? Sedangkan kata *qaanit* terambil dari kata *qanuut*, yaitu ketekunan dalam ketaatan disertai dengan ketundukan hati dan ketulusannya. Sementara itu, ulama menyebut juga nama-nama tertentu bagi tokoh yang dinamai *qaanit* oleh ayat di atas, seperti Sayyidina Abu Bakar, atau ‘Ammar Ibnu Yasir ra. dan lain-lain. Ini merupakan contoh dari sekian tokoh yang dapat menyandang sifat tersebut. Dengan kata lain ayat di atas menggambarkan sikap lahir dan batin siapa yang tekun itu. Sikap lahirnya digambarkan oleh kata-kata *saajidan/ sujud* dan *qaaiman/ berdiri* sedangkan sikap batinnya dilukiskan oleh kalimat *yahdzaru al-akhirata wa yarjuu ar-rahmah/ takut kepada akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya*.⁵⁴

Ayat tersebut di atas memerintahkan kepada umat muslim untuk belajar sehingga akan tercapai prestasi. Hal ini ditekankan pada perbedaan orang yang berilmu dengan yang tidak berilmu sehingga memiliki kedudukan yang berbeda pula. Dan hanya orang-orang yang mempunyai akallah yang bisa menerima pelajaran. Jadi orang yang tidak berakal susah untuk bisa menerima pelajaran yang diajarkan.

⁵⁴ Abudin Nata, Tafsir Ayat-ayat Pendidikan, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 179

J. Kerangka Berpikir

Kerangka konseptual merupakan suatu model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Pada penelitian ini, peneliti merangkum kerangka berpikir sebagai berikut.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Di mana, dalam pendekatan kuantitatif, peneliti mengambil jarak dengan yang diteliti, karena hubungan yang dibangun adalah hubungan antara subjek dan objek, sehingga akan mendapatkan tingkat objektivitas yang tinggi. Berbeda dengan pendekatan kualitatif, peneliti tidak mengambil jarak dengan yang diteliti karena hubungan yang dibangun didasarkan pada saling mepercayai dan dilakukan secara intensif. Maksudnya ialah responden diperlakukan sebagai partner bukan sebagai objek penelitian⁵⁵. Berdasarkan uraian di atas maka pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

Adapun untuk jenisnya, penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen kuasi (*Quasi Eksperimental*). Eksperimen kuasi banyak digunakan dalam penelitian pendidikan terutama yang variabel-variabelnya ada yang tidak bisa diamati, seperti kematangan, regresi statistik, dan lain-lain. Atau yang menyangkut masalah sosial, seperti kenakalan dan keresahan⁵⁶.

Data yang digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif berbantuan puzzle terhadap motivasi dan prestasi belajar adalah data post tes khusus di kelas eksperimen.

⁵⁵Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 149.

⁵⁶Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan...*, hlm. 74-75.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

KELAS	Variabel Bebas	Variabel terikat	Rumus
Eksperimen	Model pembelajaran kooperatif berbantuan puzzle	Motivasi Belajar	Motivasi belajar = $a + b_{\text{metode pembelajaran}}$
		Prestasi belajar	Prestasi belajar = $a + b_{\text{metode pembelajaran}}$

Keterangan:

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.⁵⁷

1. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle*.

2. Variabel terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.⁵⁸ Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Malang .

⁵⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RN*. (Bandung: Alfabeta Press, 2010) h. 61

⁵⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RN*. (Bandung: Alfabeta Press, 2010) h. 61

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah himpunan lengkap dari satuan atau individu yang karakteristiknya ingin diketahui. Banyaknya individu yang merupakan anggota populasi disebut sebagai ukuran populasi dan disimbolkan dengan " N ". Sampel ialah sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian.⁵⁹ Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶⁰

Dari pengertian tersebut, maka populasi yang digunakan dalam penelitian atau yang akan menjadi objek penelitian adalah siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁶¹ Karena penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen kuasi yang mengharuskan adanya variabel kontrol dan variabel yang diberikan eksperimen, juga mengingat akan kemampuan peneliti baik dari segi waktu, tenaga, dan dana, maka peneliti membagi kelas eksperimen dengan kelas kontrol berdasarkan tingkatan kelas. Di samping itu, sifat populasi yang homogen yakni pada tingkat kelas yang sama, maka peneliti perlu melakukan teknik sampling

⁵⁹M. Toha Anggoro et. All, *Metode Penelitian*(Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2007), h. 42-43

⁶⁰Sugiyono.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, ...*, h. 117.

⁶¹Sugiyono.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, ...*, h. 117.

untuk memilih kelas yang akan diberi eksperimen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel secara acak atau *random sampling*. Sampel yang dijadikan kelas eksperimen adalah kelas IV-F dan sebagai kelas kontrol adalah kelas IV-D.

D. Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yaitu data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan (*scoring*). Data tersebut diperoleh dari hasil angket tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan puzzle pada mata pelajaran IPA tentang materi Indra pendengar. Data juga diperoleh dari hasil tes, baik tes awal atau *pre-test* maupun tes akhir atau *post-test*.

2. Sumber Data

a. Data Motivasi Belajar

Sumber data motivasi belajar diperoleh dari analisis angket motivasi pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle*

b. Data prestasi Belajar

Sumber data prestasi belajar diperoleh dari hasil analisis peningkatan *pre tes* dan *pos tes* pada pembelajaran IPA yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle*.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, angket, dokumentasi, wawancara, dan teknik tes.

a. Teknik Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan dan catatan secara sistematis terhadap fenomena yang diteliti. Adapun hal-hal yang akan diobservasi adalah proses pembelajaran eksperimen dan data yang berkaitan dengan sejauh mana pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada mata pelajaran IPA Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Malang . Dalam hal ini peneliti sebagai pelaku eksperimen ini akan mengamati langsung ke kelas saat proses belajar-mengajar berlangsung.

b. Teknik Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden agar dijawab.⁶² Angket ini bertujuan untuk mendapatkan data dari siswa yang masuk dalam kelas eksperimen.

Pada penelitian ini Angket motivasi belajar yang digunakan merujuk pada teori motivasi belajar yang dikembangkan oleh Burden, sementara instrumennya dikembangkan oleh Githua. Motivasi belajar pada penelitian ini terdiri dari empat aspek, yaitu *interest*, *relevance*, *perceived probability of success*, dan *satisfaction*. Butir pertanyaan sebanyak 26 butir dengan menggunakan skala Likert.

c. Teknik Dokumentasi

Dalam hal ini peneliti menggali dokumen yang diperlukan untuk mendukung data yang dikumpulkan yaitu antara lain:

⁶²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*(Bandung: Alfabeta, 2008), h. 142.

- 1) Profil Sekolah
 - 2) Proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle*
 - 3) Struktur Kurikulum
 - 4) Data siswa dan guru
- d. Teknik Wawancara

Wawancara ialah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui suatu hal dari responden secara detail dengan jumlah responden sedikit atau kecil⁶³. Wawancara yang dilakukan Peneliti ini, menggunakan teknik wawancara terstruktur. Adapun hal-hal yang akan ditanyakan kepada guru wali kelas IV MIN I Kota Malang pada tahun ajaran 2017-2018 terkait media ajar yang digunakan, kondisi media ajar, metode mengajar yang digunakan guru pada saat pembelajaran IPA berlangsung.

e. Teknik Tes

Peneliti akan memberikan dua macam tes, yaitu *pra tes* dan *post tes*, yaitu soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* dan setelah menggunakan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* dalam pelajaran, dengan tujuan untuk melihat sejauh mana pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

⁶³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*(Bandung: Alfabeta, 2008), h. 137.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk menangkap data penelitian. Dalam mendukung proses pengumpulan data dan memperoleh data yang diinginkan, peneliti menggunakan instrumen yang berupa angket motivasi belajar dan soal tes tulis untuk melihat prestasi belajar.

1. Angket Motivasi

Angket motivasi yang digunakan pada penelitian ini dikembangkan oleh Githua dengan merujuk teori motivasi Burden. Menurut Burden motivasi belajar terdiri dari empat aspek, yaitu *interest*, *relevance*, *perceived probability of success*, dan *satisfaction*. Butir pertanyaan sebanyak 26 butir dengan menggunakan skala Likert. Adapun kisi-kisi penyusunan angket motivasi belajar seperti pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar

Aspek		Butir Pernyataan		Jumlah Soal
		Positif	Negatif	
<i>Interest</i>	Minat dan rasa ingin tahu siswa	1, 2, 3, 4	5, 6	6
<i>Satisfaction</i>	Kondisi keseimbangan psikologi antara pengalaman atas penghargaan ekstrinsik dan kesadaran kepentingan untuk berkembang	7, 8, 9	10, 11, 12	6
<i>Relevance</i>	Perasaan siswa terhadap signifikansi dan keberartian materi pelajaran bagi kehidupan mereka	13, 14, 15, 16	17, 18, 19	7
<i>Perceived probability of succes</i>	Keyakinan siswa dalam mengendalikan perilakunya untuk mencapai kesuksesan belajar	20, 21, 22, 23	24, 25, 26	7

Sumber: Kisi-kisi Angket dikembangkan oleh Githua & Mwangi, 2003

Sebelum pengambilan data, instrumen yang telah disusun diuji cobakan terlebih dahulu kepada 30 siswa dalam populasi di luar sampel penelitian.

2. Tes Tulis

Tes prestasi belajar digunakan untuk mengumpulkan data tentang peningkatan pemahaman siswa pada materi Indra Pendengaran dengan melihat nilai-nilai yang diperoleh siswa.

Adapun kisi-kisi penyusunan tes tulis seperti pada tabel 3.3

Tabel 3.3 Kisi-kisi Tes Tulis Materi Indra Pendengaran

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Butir soal	Jumlah Soal
Memahami sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indra pendengaran	Mengidentifikasi bagian-bagian telinga manusia berdasarkan pengamatan	1, 3, 5, 7, 8, 13	6
	Menjelaskan fungsi bagian-bagian telinga	2, 4, 6, 9, 12, 14	6
Memahami hubungan antara struktur organ tubuh manusia dengan fungsinya, serta pemeliharaannya	Menerapkan cara memelihara kesehatan telinga	10, 11, 15	3

Tes prestasi belajar materi indra pendengaran diberikan setelah ke dua kelas diberi perlakuan. Tes ini berupa soal pilihan ganda yang masing-masing nomor memiliki empat alternatif jawaban yaitu A, B, C, atau D dengan satu jawaban benar.

F. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah salah satu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesulitan suatu instrumen. Valid berarti instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.⁶⁴

Uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan teknik *korelasi product moment*, kemudian membandingkan r hitung dari setiap item pertanyaan dengan r tabel dengan $n = 10$ dengan taraf signifikan (α) = 0,05 atau 5% dengan asumsi jika r hitung $\leq$ dari r tabel maka item tersebut adalah valid.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi x & y

N = jumlah subyek

X = skor pada masing-masing butir soal

Y = skor total

Kriteria keputusan butir soal valid jika r hitung $>$ r tabel

⁶⁴Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 168

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajegan. Suatu instrumen penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas tinggi apabila tes (alat pengumpul data) yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur apa yang hendak diukur.

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya.

Setelah diketahui jumlah item yang valid, selanjutnya uji reliabilitas instrumen yang berorientasi pada pengertian bahwa angket yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, uji reliabilitas sendiri menggunakan koefisien *Cronbach Alpha* dengan alat SPSS Versi 19 for Windows. Kriteria keputusan butir soal reliabel jika *Cronbach Alpha* di atas 0,6 maka seluruh butir soal adalah reliable. Uji validitas dan reliabilitas telah dilakukan (lampiran 13) dengan hasil ringkasan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Motivasi

No Pertanyaan	Koefisien r	r tabel (n=33;1 sisi; $\alpha=0,05$)	Keputusan
Pert1	0.819	0.291	Valid
Pert2	0.773	0.291	Valid
Pert3	0.540	0.291	Valid
Pert4	0.529	0.291	Valid
Pert5	0.564	0.291	Valid
Pert6	0.754	0.291	Valid
Pert7	0.762	0.291	Valid
Pert8	0.795	0.291	Valid
Pert9	0.796	0.291	Valid
Pert10	0.722	0.291	Valid
Pert11	0.348	0.291	Valid
Pert12	0.535	0.291	Valid

No Pertanyaan	Koefisien r	r tabel (n=33;1 sisi; $\alpha=0,05$)	Keputusan
Pert13	0.462	0.291	Valid
Pert14	0.671	0.291	Valid
Pert15	0.629	0.291	Valid
Pert16	0.588	0.291	Valid
Pert17	0.715	0.291	Valid
Pert18	0.752	0.291	Valid
Pert19	0.607	0.291	Valid
Pert20	0.592	0.291	Valid
Pert21	0.510	0.291	Valid
Pert22	0.486	0.291	Valid
Pert23	0.663	0.291	Valid
Pert24	0.584	0.291	Valid
Pert25	0.600	0.291	Valid
Pert26	0.740	0.291	Valid
<i>Cronbach Alpha = 792</i>			

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pertanyaan adalah valid karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Selain itu, seluruh butir pertanyaan juga reliable karena nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0.792 adalah lebih besar dari 0.6.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tiga tahapan yaitu tahap persiapan atau pengumpulan data, tahap penelitian atau eksperimen, dan tahap analisis atau penyusunan hasil penelitian.

1. Persiapan atau Pengumpulan Data
 - a. Observasi pada sekolah yang akan diteliti untuk mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah tersebut, untuk dirumuskan sebagai pijakan yang melatarbelakangi penelitian. Hal ini merupakan langkah yang dilakukan oleh peneliti.

- b. Studi pustaka, dilakukan untuk mendapatkan informasi dengan memanfaatkan literatur yang relevan dengan penelitian ini yaitu dengan cara membaca, mempelajari, menelaah, dan mengutip pendapat dari berbagai sumber berupa buku, diktat, tesis, jurnal, internet, dan sumber lainnya. Studi pustaka dilakukan di perpustakaan UIN Maulana Malang I, dan Internet atau perpustakaan online.
- c. Mengonsultasikan instrumen penelitian kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan pertimbangan tentang kevaliditasan dan kelayakan instrumen.
- d. Menyusun instrumen penelitian, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan puzzle dalam melakukan eksperimen.

2. Pelaksanaan Eksperimen

Eksperimen dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap tes awal (*pre tests*), tahap perlakuan (*treatment*), tahap tes akhir (*post test*) dan angket. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi Indra pendengaran pada mata pelajaran IPA dan peningkatan motivasi dan prestasi belajar melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle*.

a. Tes Awal (*Pre test*)

Pada tahap pertama, dilakukan *pre test* sebanyak satu kali. Peneliti membagikan soal tes. Tahap ini dilakukan mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi indra pendengaran pada mata pelajaran IPA sebelum

menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle*. Soal tersebut berupa 15 soal yang terdiri dari pilihan ganda .

b. Eksperimen

Setelah kedua kelas diketahui memiliki kemampuan yang sama tentang materi indra pendengaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui *pre-test*, maka selanjutnya diberikan perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi indra pendengaran. Pada tahap ini diperlakukan berbeda antara dua kelas yang dijadikan sampel penelitian. Kedua adalah pada kelas eksperimen materi disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* sedang pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Pada tahap ini dilakukan sebanyak satu kali pertemuan baik di kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol.

3. Tahap Pasca Eksperimen

Setelah diberi perlakuan atau *treatment* sebanyak satu kali pertemuan, langkah selanjutnya adalah peserta didik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberi *post-test* dengan materi yang sama pada *pre-test*, hal itu dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi indra pendengaran setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle*.

H. Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian, setelah data terkumpul lengkap, data harus dianalisis baik menggunakan analisis kualitatif atau kuantitatif. Moleong dalam Hassan mengungkapkan bahwa analisis

data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis motivasi seperti sasaran data.⁶⁵

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif, dimana dikatakan Hassan bahwa analisis kuantitatif merupakan analisis yang menggunakan alat analisis yang bersifat kuantitatif. Yakni analisis yang menggunakan model-model, seperti model matematika, model statistik dan ekonometrik. Hasil analisis disajikan dalam bentuk angka-angka yang kemudian dijelaskan dan diinterpretasikan dalam satu uraian.⁶⁶

1. Analisis Angket Motivasi

Data yang diperoleh dari angket motivasi siswa diberi skor berdasarkan pedoman penskoran *skala Likert*.

Tabel 3.5 Pedoman Penskoran Angket Motivasi

Pernyataan	Skor				
	SS	S	R	TS	STS
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Selanjutnya skor setiap butir dijumlahkan sehingga diperoleh skor motivasi setiap siswa. Skor tersebut kemudian dikonversi menjadi suatu kriteria dengan skala tertentu yang diadaptasi dari Ebel dan Frisbie, 1991.

⁶⁵M. Iqbal, Hassan, *Metode Penelitiandan Aplikasinya*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), h. 97.

⁶⁶M. Iqbal, Hassan, *Metode Penelitiandan....*, h. 82.

Tabel 3.6 Pedoman Konversi Skor Terhadap Kriteria

Interval Skor	Kriteria
$M_i + 1,5s_i < X$	Sangat Tinggi
$M_i + 0,5s_i < X \leq M_i + 1,5s_i$	Tinggi
$M_i - 0,5s_i < X \leq M_i + 0,5s_i$	Sedang
$M_i - 1,5s_i < X \leq M_i - 0,5s_i$	Rendah
$X \leq M_i - 1,5s_i$	Sangat Rendah

Keterangan:

x : skor empiris

M_i : rata-rata ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

s_i : simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal - skor minimum ideal)

Butir pernyataan angket sebanyak 26 butir dengan skor maksimum tiap butir adalah 5 dan skor minimumnya adalah 1. Dengan demikian diperoleh konversi skor motivasi siswa menjadi kriteria sebagai berikut.

Tabel 3. 7 Interval Skor Kriteria Motivasi Siswa

Interval Skor	Kriteria
$104 < X$	Sangat Tinggi
$86,67 < X \leq 104$	Tinggi
$69,33 < X \leq 86,67$	Sedang
$52 < X \leq 69,33$	Rendah
$X \leq 52$	Sangat Rendah

Selanjutnya siswa dikelompokkan berdasarkan kategori motivasi dan dihitung persentasenya dengan rumus sebagai berikut:

$$K_i(\%) = \frac{\text{Banyak siswa pada } K_i}{\text{Banyak siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Keterangan:

K_i : kategori motivasi (sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah)

2. Analisis Tes Prestasi Belajar

Analisis tes prestasi belajar berdasarkan skor butir soal pilihan ganda yaitu skor maksimum adalah 15. Tiap butir soal diberi skor 1 jika jawaban benar, dan skor 0 jika jawaban salah atau tidak menjawab. Selanjutnya total skor dikonversi ke interval 0-100 dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimum}} \times 100$$

3. Uji T Independen

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuasi dengan pendekatan kuantitatif, maka dalam analisis datanya akan menggunakan rumus statistika, yaitu uji Uji T Independen. Uji T Independen dimaksudkan untuk membandingkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji T independen ini memiliki asumsi/syarat yang mesti dipenuhi, yaitu :

- a) Datanya berdistribusi normal.
- b) Kedua kelompok data independen (bebas)
- c) variabel yang dihubungkan berbentuk numerik dan kategorik (dengan hanya 2 kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol)

Secara perhitungan manual ada dua formula (rumus) uji T independen, yaitu uji T yang variannya sama dan uji T yang variannya tidak sama. Untuk varian sama digunakan formulasi berikut :

$$t = \frac{X_a - X_b}{S_p \sqrt{\left(\frac{1}{n_a}\right) + \left(\frac{1}{n_b}\right)}}$$

Dimana S_p :

$$S_p^2 = \frac{(n_a - 1)S_a^2 + (n_b - 1)S_b^2}{n_a + n_b - 2}$$

Keterangan :

X_a = rata-rata kelompok a

X_b = rata-rata kelompok b

S_p = Standar Deviasi gabungan

S_a = Standar deviasi kelompok a

S_b = Standar deviasi kelompok b

n_a = banyaknya sampel di kelompok a

n_b = banyaknya sampel di kelompok b

$DF = n_a + n_b - 2$

Untuk DF (*degre of freedom*) uji T independen yang variannya tidak sama itu berbeda dengan yang di atas ($DF = N_a + N_b - 2$). Dalam penelitian ini, uji T Independent dilakukan dengan program SPSS 23.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Profil Madrasah

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Malang adalah lembaga pendidikan tingkat dasar yang berciri khas agama Islam berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. MIN 1 Kota Malang pada awalnya merupakan Sekolah Dasar Latihan III PGAN 6 tahun Malang yang diubah statusnya menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri pada tanggal 8 September 1978 dengan adanya Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 15 tahun 1978 dan No. 17 Tahun 1978. Dengan semangat juang yang tinggi dari para guru, didukung oleh peran serta masyarakat dan pemerintah melalui Kementerian Agama serta ridlo dari Allah SWT, MIN 1 Kota Malang berkembang dengan pesat. MIN 1 Kota Malang telah dipercaya masyarakat untuk menjadi tempat belajar dari 1.665 siswa dengan 53 rombongan belajar (data tahun 2017). Dengan tenaga 102 guru dan 33 karyawan MIN 1 Kota Malang telah menempatkan madrasah ini sejajar dengan sekolah-sekolah unggulan di Jawa Timur di bidang prestasi akademis maupun non akademisnya.

MIN 1 Kota Malang berada di Jl. Bandung 7C Kelurahan Penanggungan Kecamatan Klojen Kota Malang Jawa Timur. Madrasah ini memiliki letak geografis yang strategis, karena berada di tepi jalan raya yang dilalui oleh angkutan kota dari dan ke berbagai jalur, Arjosari-Landung Sari (AL), Arjosari Dinoyo Landung Sari (ADL), Arjosari Sarangan Dieng (ASD), dan Gadang –

Landung Sari (GL) sehingga siswa dari berbagai penjuru kota Malang dapat menempuh perjalanan ke madrasah ini dengan mudah.

Selain faktor eksternal di atas, faktor internal berupa prestasi baik akademis maupun non akademis mampu menjadi daya tarik tersendiri terhadap animo masyarakat. Berbagai prestasi telah diukir oleh MIN 1 Kota Malang baik di tingkat lokal, regional, nasional bahkan internasional. MIN 1 Kota Malang telah berkembang menjadi madrasah yang diperhitungkan di berbagai event.

Dari sejak berdiri sampai sekarang MIN I Kota Malang telah dipimpin oleh 6 kepala madrasah. Berikut ini daftar Kepala MIN I Kota Malang mulai awal hingga sekarang:

- 1) Hj. Bir'ah Mashudi, 1963-1986
- 2) Drs. H. Abdul Djalil Zuhri, M.Ag, 1986-1994
- 3) Dra. Hj. Surti'ah, 1994-2003
- 4) H. Sukri, S.Ag, 2003-2007
- 5) Abdul Mughni, S.Ag, M.Ag, 2007-2016
- 6) Drs. Suyanto, M.Pd, 2017-sekarang

2. Visi dan Misi Madrasah

Visi Madrasah

Beriman, berakhlak mulia dan berprestasi.

Misi Madrasah

- a. Membangun budaya religius yang tercermin dalam amaliah sehari-hari.
- b. Melahirkan lulusan yang berakhlak mulia, cinta tanah air, cerdas, dan kreatif.
- c. Menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan berwawasan teknologi.
- d. Menciptakan sumber daya manusia yang religius, adaptif, kreatif, dan kooperatif dengan mengembangkan multi kecerdasan.
- e. Menjadikan lingkungan madrasah sebagai sumber belajar.
- f. Menumbuhkembangkan motivasi berprestasi dalam dimensi multi talenta.
- g. Menjadi madrasah penggerak kemajuan bagi madrasah lain.

3. Struktur Kurikulum MIN 1 Kota Malang

Kegiatan pembelajaran di MIN 1 Kota Malang menggunakan kurikulum 2013 mulai dari kelas 1-6. Ada tiga komponen mata pelajaran yaitu: Kelompok A (Qur'an Hadist, Akidah Akhlak, Fikih, Sejarah Kebudayaan Islam, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Bahasa Arab, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial); Kelompok B (Muatan lokal yang terdiri dari Seni Budaya dan Prakarya/SBDP, Bahasa Jawa, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan/ PJOK); Kelompok C (Muatan Madrasah yang terdiri dari Bahasa Inggris, Komputer, Upacara/sholat dhuha, Baca Al Qur'an, Pembiasaan Sholat berjamaah, Perpustakaan). Setiap 1 jam pelajaran memiliki alokasi waktu 35 menit.

Tabel 4.1 Struktur Kurikulum MIN 1 Kota Malang

NO	MATA PELAJARAN	KELAS / JAM TIAP MAPEL					
		KLS I	KLS II	KLS III	KLS IV	KLS V	KLS VI
A	Kelompok A						
1	Quran Hadis	2	2	2	2	2	2
2	Akidah Akhlak	2	2	2	2	2	2
3	Fikih	2	2	2	2	2	2
4	Sejarah Kebudayaan Islam			2	2	2	2
5	Bahasa Arab	2	2	2	2	2	2
6	TEMATIK	21	21	21	21	21	21
7	Matematika				6	6	6
8	PJOK	4	4	4	4	4	4
B	Muatan Lokal						
1	Bahasa Jawa	2	2	2	2	2	2
2	Bahasa Inggris	1	1	1	2	2	2
3	TIK	1	1	1	1	1	1
C	Muatan Madrasah						
1	Upacara/ Salat Dhuha	1	1	1	1	1	1
2	Baca Al Quran	6	6	4	4	4	4
3	Perpustakaan	1	1				
4	Pembiasaan Salat Berjamaah			4	5	5	5
5	Ektrakurikuler	3	3	6	6	6	3
	Jumlah Jam Per Minggu	48	48	54	62	62	59

Sumber: Koordinator Bidang Kurikulum MIN I Kota Malang tahun pelajaran 2017/2018.

B. Deskripsi Responden

Subjek penelitian adalah siswa Kelas IV MIN 1 Kota Malang . Adapun rincian jumlah siswa dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.2 Daftar Siswa Kelas IVA, IV D, dan IV F

No.	Kelas	Jumlah Siswa			Keterangan
		Laki-laki	Perempuan	Total	
1	IV A	14	17	31	Kelas Uji coba
2	IV D	14	19	33	Kelas Kontrol
3	IV F	14	19	33	Kelas Eksperimen

C. Hasil Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas Data Motivasi dan Data Prestasi Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Dari hasil uji normalitas (lampiran 14) menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* diperoleh ringkasan hasil uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Motivasi dan Prestasi Belajar

Variabel	Kelas	One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test (Sig.)	Keterangan
Motivasi	Kontrol	0.925	Berdistribusi Normal
	Eksperimen	0.157	Berdistribusi Normal
Hasil Belajar	Kontrol	0.385	Berdistribusi Normal
	Eksperimen	0.113	Berdistribusi Normal

Sumber: Data diolah.

Dari hasil uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* diperoleh probabilitas (sig.) adalah lebih besar dari 0,05 menghasilkan keputusan terhadap H_0 ditolak. Atau dapat dikatakan bahwa data motivasi dan data prestasi belajar berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Data Motivasi dan Data Prestasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Uji homogenitas yang digunakan adalah uji Levene (Lampiran 14) dan keputusannya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas Data Motivasi dan Prestasil Belajar

Variabel	Levene	Sig	Keterangan
Motivasi Belajar	1.547	0.221	Homogen
Prestasi belajar	2.077	0.317	Homogen

Sumber: Data diolah.

Berdasarkan angka probabilitas (sig.) adalah lebih besar dari 0,05 menghasilkan keputusan terhadap H_0 diterima. Atau dapat dikatakan bahwa data motivasi belajar dan prestasi belajar adalah homogen.

D. Deskripsi Data Motivasi Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Dari hasil deskripsi rata-rata motivasi siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen baik *pre-test* maupun *pos-test* terdapat peningkatan (lampiran 17) seperti disajikan pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Analisis Hasil Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Keterangan	Nilai rata-Rata Motivasi Belajar		Selisih
		<i>pre-test</i>	<i>Pos-test</i>	<i>pre-test</i> <i>Pos-test</i>
1.	Kelas Kontrol	78.20513	78.6014	0.39627
2.	Kelas Eksperimen	77.46387	91.69697	14.23310

Dari tabel 4.5, tampak bahwa nilai rata-rata motivasi kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol khususnya nilai rata-rata motivasi belajar *pos-test*. Dilihat dari nilai selisih rata-rata *pres-tes* dan *post test*, kelas eksperimen memiliki nilai selisih yang jauh lebih tinggi dari pada nilai *pre-tes* di kelas kontrol. Hal ini memberikan gambaran bahwa motivasi belajar siswa di kelas yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* lebih tinggi dari pada motivasi belajar siswa di kelas yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*.

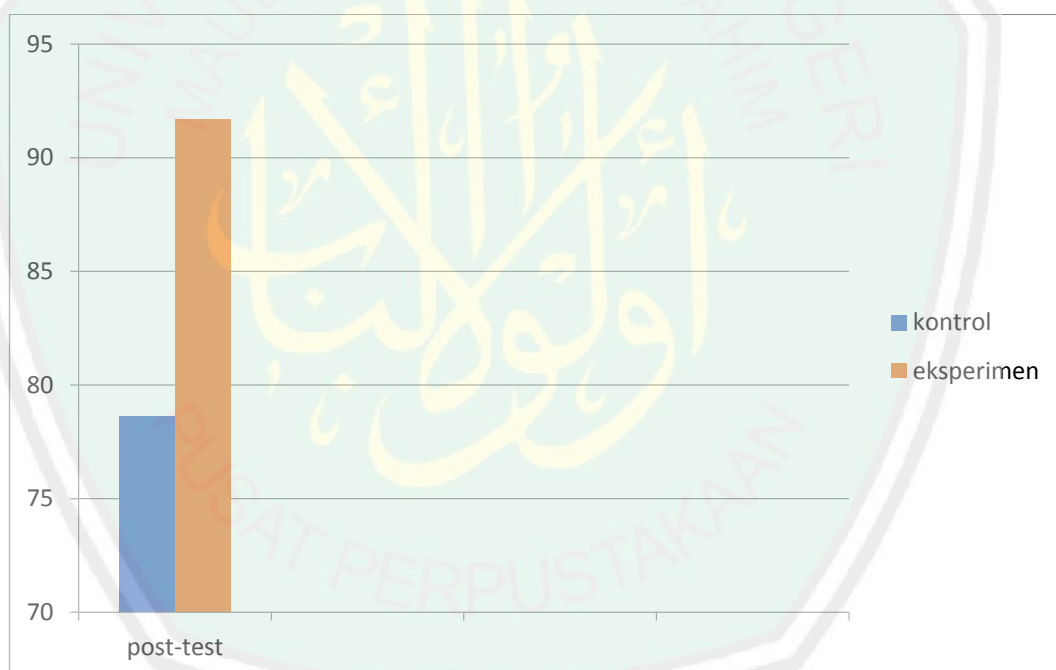
Seberapa tinggi motivasi siswa belajar tersebut, dapat dihitung dengan melakukan distribusi skor responden berdasarkan konversi untuk memberikan makna diagnostic terhadap skor. Langkah ini dilakukan untuk menentukan kategori tingkat motivasi pada kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah (tabel 3.6).

Kategori motivasi belajar siswa ditentukan berdasarkan nilai rata-rata *pos-test*. Berpedoman pada tabel 3.6 maka untuk kelas kontrol dengan nilai rata-rata motivasi = 78.6014 termasuk dalam kategori sedang. Untuk kelas eksperimen dengan nilai rata-rata motivasi = 91.69697 termasuk dalam kategori tinggi.

Tabel 4.6 Kategori Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Keterangan	Nilai rata-Rata Motivasi Belajar (<i>Pos-test</i>)	Kategori
1.	Kelas Kontrol	78.6014	Sedang
2.	Kelas Eksperimen	91.69697	Tinggi

Gambar 4.1 Grafik Analisis Hasil Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Dari gambar di atas, juga dapat diketahui bahwa tingkat motivasi siswa dikelas eksperimen lebih tinggi dari pada motivasi siswa di kelas kontrol. Hal ini memberikan gambaran bahwa motivasi siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, artinya motivasi belajar siswa dengan metode pembelajaran

kooperatif berbantuan *puzzle* lebih tinggi dari pada motivasi belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*.

E. Deskripsi Prestasi Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

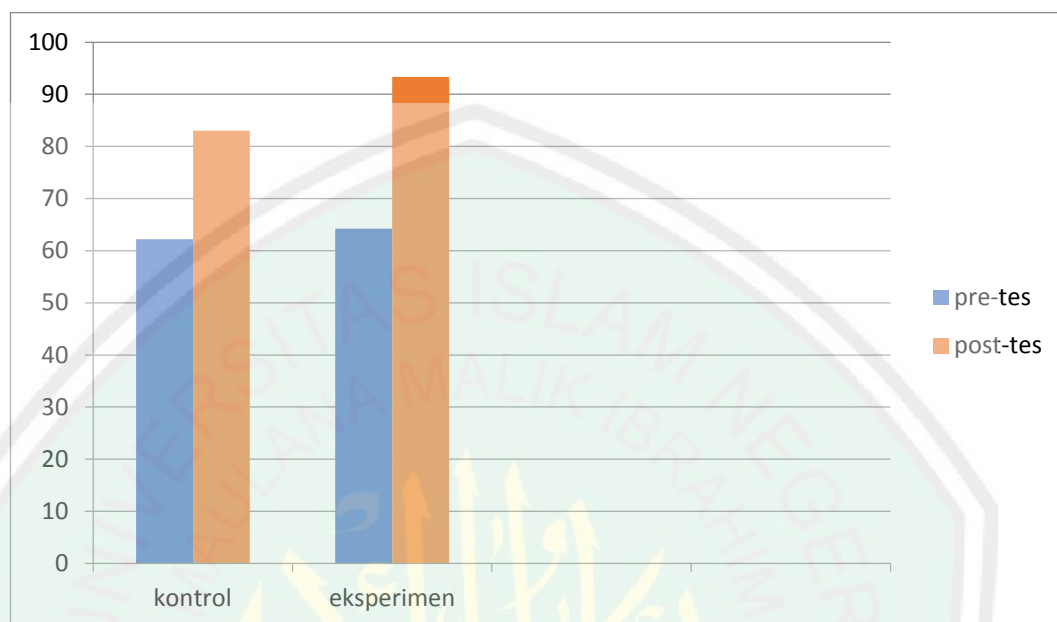
Data prestasi belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk pre-tes dan post-test disajikan pada tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 4.7 Analisis Prestasi Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Keterangan	Nilai rata-Rata Prestasi Belajar		Selisih
		<i>pre-test</i>	<i>Pos-test</i>	<i>pre-test</i> <i>Pos-test</i>
1.	Kelas Kontrol	62.2222	83.0404	20.8182
2.	Kelas Eksperimen	64.2121	93.3636	29.1515

Dilihat dari rata-rata prestasi belajar siswa kelas kontrol diketahui nilai rata-rata prestasi belajar saat *pres-test* sebesar 62.2222 dan terjadi peningkatan 20.8182 pada saat *pos-test*, sedangkan di kelas eksperimen terjadi peningkatan 29.1515 setelah dilakukan penerapan metode pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle*. Hal ini memberikan gambaran bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup tinggi yaitu sebesar 29.1515. Selain itu, diketahui pula bahwa nilai prestasi belajar rata-rata siswa kelas eksperimen saat *pre-test* memiliki nilai 64.2121, dan saat *post-test* ternyata nilai prestasi belajar siswa meningkat menjadi 93.3636.

Gambar 4.2 Hasil prestasi *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Gambar di atas menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada prestasi belajar siswa di kelas kontrol, baik saat *pre-tes* maupun *post-test*.

Selanjutnya, dilakukan analisis tentang prestasi belajar siswa terkait dengan nilai terendah, tertinggi dan rata-rata disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Analisis Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Keterangan	Kelas kontrol		Kelas Eksperimen	
		<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>	<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>
1.	Nilai tertinggi	93	100	99	100
2.	Nilai terendah	33	60	27	72
3.	Nilai rata-rata	62.2222	83.0404	64.2121	93.3636

Berdasarkan hasil *pre-test* di kelas eksperimen terjadi peningkatan nilai prestasi belajar siswa, baik untuk nilai tertinggi, nilai terendah dan nilai rata-rata setelah dilakukan *pos-test*. Hal ini memberikan gambaran bahwa metode pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* benar-benar dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

F. Hasil Analisis Data

1. Analisis Data Motivasi

Data motivasi siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.9 Motivasi Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	N	Rata-Rata Kelas (Mean)	Kategori
Eksperimen	33	85,45	Tinggi
Kontrol	33	60,58	Sedang

Berdasarkan tabel 4.9, hasil di kelas eksperimen dengan subjek 33 siswa rata-rata sebesar 85,45 (kategori tinggi) dan kelas kontrol dengan subjek 33 siswa, rata-rata motivasi sebesar 60,58 (kategori sedang). Selanjutnya dilakukan pengujian untuk mengetahui perbandingan (ada perbedaan atau tidak) motivasi siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan uji T (Independen sampel T test).

Tabel 4.10 Hasil Analisis Perbedaan Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics									
kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
motivasi	eksperimen	33	85.45	9.049	1.575				
	kontrol	33	61.88	12.409	2.160				

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
motivasi	Equal variances assumed	4.297	.042	8.818	64	.000	23.576	2.673	18.235	28.917
	Equal variances not assumed			8.818	58.530	.000	23.576	2.673	18.225	28.926

Tabel 4.11 Hasil Uji T Independen Motivasi Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

T hitung	Sig. T	Keputusan terhadap Ho
8,818	0,042	Diterima
Levene's Test = 4.297		

Sumber: Data diolah, 2018.

Dari tabel di atas diketahui hasil Uji T hitung Independen sebesar 8,818 dengan sig. T sebesar 0,042 (kurang dari 0,05) menghasilkan keputusan terhadap

H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan nyata motivasi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata di kelas kontrol sebesar 61,88 dan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 85,45 dan terdapat selisih 23,57. Ini berarti motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* di kelas eksperimen lebih baik dari pada yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa bantuan *puzzle* di kelas kontrol. Dengan demikian disimpulkan bahwa motivasi siswa kelas 4F yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* lebih baik dari pada motivasi siswa kelas 4D yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa bantuan *puzzle* di MIN 1 Kota Malang. Hal ini berarti, hipotesis yang menyatakan bahwa motivasi belajar IPA siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* berbeda dengan motivasi belajar IPA siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa bantuan *puzzle* dapat diterima.

2. Analisis Data Prestasi Belajar

Data hasil nilai *pre-test* dan *post-test* baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.12 Prestasi Belajar Siswa

Kelas	N	Rata-Rata Kelas (Mean)
Eksperimen	33	76,15
Kontrol	33	88,30

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji T (Independen sampel T test).

Tabel 4.13 Hasil Analisis Perbedaan Prestasi Belajar Siswa (*Post-test*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics									
kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
hasil.belajar	eksperimen	33	88.30	9.629	1.677				
	kontrol	33	76.15	15.969	2.774				

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval Lower Bound
hasil.belajar	Equal variances assumed	13.700	.000	3.743	64	.000	12.152	3.246	5.667
	Equal variances not assumed			3.743	52.553	.000	12.152	3.246	5.639

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji T (Independen sampel T test).

Tabel 4.13 Hasil Analisis Perbedaan Prestasi Belajar Siswa (*Post-test*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics									
kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
hasil.belajar	eksperimen	33	88.30	9.629	1.671				
	kontrol	33	76.15	15.969	2.771				

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
hasil.belajar	Equal variances assumed	13.700	.000	3.743	64	.000	12.152	3.246	5.667 18.639
	Equal variances not assumed			3.743	52.553	.000	12.152	3.246	5.639 18.665

Group Statistics									
kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
hasil.belajar	eksperimen	33	88.30	9.629					
	kontrol	33	76.15	15.969					

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower Bound	Upper Bound
hasil.belajar	Equal variances assumed	13.700	.000	3.743	64	.000	12.152	3.246	5.667	18.639
	Equal variances not assumed			3.743	52.553	.000	12.152	3.246	5.639	18.667

Group Statistics									
kelas		N		Mean		Std. Deviation		Std. Error Mean	
hasil.belajar	eksperimen	33		88.30		9.629			
	kontrol	33		76.15		15.969			

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
				F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
hasil.belajar	Equal variances assumed	13.700	.000	3.743	64	.000	12.152	3.246	5.667
	Equal variances not assumed			3.743	52.553	.000	12.152	3.246	5.639

		Independent Samples Test							
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
									Lower
hasil.b elajar	Equal variances assumed	13.700	.000	3.743	64	.000	12.152	3.246	5.667
	Equal variances not assumed			3.743	52.553	.000	12.152	3.246	5.639

Tabel 4.14 Hasil Uji T Independen Prestasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

T hitung	Sig. T	Keputusan terhadap Ho
3.743	0,000	Diterima
Levene's Test = 13.700		

Sumber: Data diolah, 2018.

Dari tabel di atas diketahui hasil Uji T hitung Independen sebesar 3.743 dengan sig. T sebesar 0,000 (kurang dari 0,05) menghasilkan keputusan terhadap Ho ditolak. Artinya prestasi belajar siswa berbeda secara nyata pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 88.30 dan nilai rata-rata di kelas kontrol sebesar 76,15 artinya terdapat perbedaan yang cukup besar yaitu 12,15. Jadi, prestasi belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dari prestasi belajar siswa kelas kontrol. Dengan demikian, disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa kelas 4F yang menggunakan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* lebih baik dari pada prestasi belajar siswa kelas 4D yang menggunakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle* di MIN 1 Kota Malang. Artinya Hipotesis yang dikemukakan bahwa Prestasi belajar IPA siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* berbeda dengan prestasi belajar IPA siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa bantuan *puzzle* dapat diterima.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Perbedaan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan *Puzzle* dengan Yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tanpa *Puzzle* Pada Pembelajaran IPA di MIN 1 Kota Malang

Berdasarkan hasil analisis deskriptif motivasi belajar IPA siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang diketahui bahwa nilai rata-rata motivasi kelas eksperimen (Kelas IV-F) lebih tinggi dari pada kelas kontrol (Kelas IV-D) khususnya nilai rata-rata motivasi belajar *pos-test*. Dilihat dari nilai selisih rata-rata *pre-test* dan *post-test*, kelas eksperimen memiliki nilai selisih yang jauh lebih tinggi dari pada nilai *pre-test* di kelas kontrol. Untuk kelas kontrol dengan nilai rata-rata motivasi = 78.6014 termasuk dalam kategori sedang. Untuk kelas eksperimen dengan nilai rata-rata motivasi = 91.69697 termasuk dalam kategori tinggi.

Hal ini memberikan gambaran bahwa motivasi siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, motivasi belajar siswa dengan metode pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* lebih tinggi dari pada motivasi belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*. Hal ini berarti, motivasi belajar siswa di kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* lebih tinggi dari pada motivasi belajar siswa di kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*.

Dari hasil Uji T hitung Independen sebesar 8,818 dengan sig. T sebesar 0,042 (kurang dari 0,05) menghasilkan keputusan terhadap H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan nyata motivasi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata di kelas kontrol sebesar 61,88 dan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 85,45 dan terdapat selisih 23,57. Ini berarti motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* di kelas eksperimen lebih baik dari yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle* di kelas kontrol.

Richard Burden mengemukakan salah satu aspek dari motivasi adalah aspek *interest* (ketertarikan). Peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen disebabkan karena adanya ketertarikan siswa pada proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran yang tepat yaitu model pembelajaran kooperatif dan didukung adanya bantuan media yaitu *puzzle*. Berbeda pada kelas kontrol, walaupun sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif namun tidak menggunakan media *puzzle* hanya berupa gambar bagian-bagian telinga saja. Ketertarikan siswa dengan model pembelajaran kooperatif karena model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama. Pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas – tugas yang terstruktur. Dengan pembelajaran kooperatif, siswa dapat meningkatkan isi akademik dan ketrampilan sosial siswa, ketrampilan berpikir, dan ketrampilan berkomunikasi. Dengan situasi belajar yang mengutamakan

kerjasama dalam kelompok, maka setiap siswa diharapkan memiliki motivasi belajar serta motif tertentu dan mengharapkan kepuasan dari hasil belajarnya.

Menurut Suryabrata, siswa yang mempunyai minat belajar tinggi akan terdorong untuk menaruh perhatian pada situasi atau aktivitas tertentu. Hudgins berpendapat bahwa individu yang mempunyai minat belajar tinggi akan berusaha keras demi suksesnya belajar. Apabila usaha ini membuahkan hasil, maka individu tersebut akan merasa puas sebab semua yang diperoleh karena suatu usaha bukan keberuntungan.

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle*, terlihat siswa sangat tertarik dan antusias untuk mengotak-atik *puzzle* bagian-bagian telinga. Setiap kelompok belajar bersama saling mendukung untuk bisa memahami materi. Mereka bergantian menyusun *puzzle* telinga dengan tepat. Apabila ada teman dalam satu kelompok masih belum menguasai materi, maka anggota lain bisa saling membantu. Dari proses pembelajaran ini sangat mendukung untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan dalam kerja kelompok tidak ada saling mendominasi karena keberhasilan kelompok sangat tergantung dengan usaha pada setiap anggotanya.

Motivasi siswa juga sangat terlihat pada tahap game kelompok dan individu. Game diawali dengan game kelompok yaitu diadakan pertandingan antar kelompok. Di sini masing-masing anggota kelompok saling bekerjasama menyusun *puzzle* telinga dengan cepat dan benar. Selain game kelompok juga diadakan game individu. Pada game individu ini setiap anggota kelompok diharapkan bisa menyumbangkan poin untuk kelompoknya. Dari sinilah setiap

siswa termotivasi untuk bisa menguasai materi sehingga bisa menyusun *puzzle* dengan cepat dan benar. Mereka termotivasi untuk memberikan sumbangan prestasi pada tahap *game/tournament*.

Adanya penghargaan kelompok, pengkondisian dalam diskusi, serta games dan tournament pada pembelajaran kooperatif ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Suhana menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan, daya pendorong, atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁶⁷

Sardiman menyatakan ada beberapa cara untuk membangkitkan motivasi belajar diantaranya (1) memberi angka, (2) hadiah, (3) saingan atau kompetisi, (4) ego-involvement, (5) memberi ulangan, (6) mengetahui hasil belajar, (7) pujian, (8) hukuman, (9) hasrat untuk belajar, (10) meningkatkan minat, dan (11) tujuan yang diakui.⁶⁸

Pada penelitian ini beberapa hal tersebut di atas juga dilakukan antara lain pada proses pembelajaran hasil kerja siswa diberi angka yang menunjukkan kecepatan dan ketepatan jawaban siswa. Pada pembelajaran tipe TGT ini juga ada kompetisi baik secara kelompok maupun individu. Selain itu guru juga memberi pujian bagi siswa yang bisa bekerjasama dengan baik, dapat memperoleh hasil yang baik. Pada akhir pelajaran juga diberikan penghargaan buat kelompok yang memperoleh skor yang paling tinggi.

⁶⁷ Cucu Suhana, Konsep Strategi Pembelajaran, (Bandung: PT Refika Aditama, 2014), hlm 24

⁶⁸ Sardiman, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hlm.

Agus Cahyo mengatakan bahwa pembelajaran berbantuan media sangat efektif untuk mendukung proses belajar.⁶⁹ Media *puzzle* yang digunakan pada penelitian inipun menunjukkan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Media *puzzle* yang digunakan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan media *puzzle* memiliki beberapa kelebihan yaitu: (1) dengan games *puzzle* dapat menarik minat belajar siswa, (2) gambar *puzzle* dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena tidak semua objek benda dapat dibawa ke dalam kelas, (3) dengan, (3) dengan adanya media pembelajaran ini, siswa dapat melihat, mengamati, dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan siswa.

Pada penelitian ini, materi bagian-bagian telinga sangat sulit dihafalkan letak dan bagian-bagiannya serta fungsinya. Dengan menggunakan pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada setiap anggota untuk saling mendukung ditambah dengan penggunaan media *puzzle* maka setiap anggota kelompok diharapkan aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan Gesti Lutfiyani menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dapat meningkatkan proses pembelajaran IPA dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari aktifitas belajar siswa yang telah sesuai dengan indikator siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Begitu juga menurut penelitian Restrika Partendrati tentang penerapan pembelajaran kooperatif menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe

⁶⁹ Agus Cahya, *Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*, (Yogyakarta: Diva Press)

TGT (*Teams-Games-Tournament*) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi siswa kelas XI.

Hasil penelitian Gesti Lutfiyani menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dapat meningkatkan proses pembelajaran IPA dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari aktifitas belajar siswa yang telah sesuai dengan indikator siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Begitu juga menurut penelitian Restrika Partendradi tentang penerapan pembelajaran kooperatif menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi siswa kelas XI.

Pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas – tugas yang terstruktur. Dengan pembelajaran kooperatif, siswa dapat meningkatkan isi akademik dan ketrampilan sosial siswa, ketrampilan berpikir, dan ketrampilan berkomunikasi. Dengan situasi belajar yang mengutamakan kerjasama dalam kelompok, maka setiap siswa diharapkan memiliki motivasi belajar serta motif tertentu dan mengharapkan kepuasan dari hasil belajarnya.

Menurut Suryabrata, siswa yang mempunyai minat belajar tinggi akan terdorong untuk menaruh perhatian pada situasi atau aktivitas tertentu. Hudgins berpendapat bahwa individu yang mempunyai minat belajar tinggi akan berusaha keras demi suksesnya belajar. Apabila usaha ini membuahkan hasil, maka individu tersebut akan merasa puas sebab semua yang diperoleh karena suatu usaha bukan keberuntungan.

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle*, terlihat siswa sangat tertarik dan antusias untuk mengotak-atik *puzzle* bagian-bagian telinga. Setiap kelompok belajar bersama saling mendukung untuk bisa memahami materi. Mereka bergantian menyusun *puzzle* telinga dengan tepat. Apabila ada teman dalam satu kelompok masih belum menguasai materi, maka anggota lain bisa saling membantu. Dari proses pembelajaran ini sangat mendukung untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan dalam kerja kelompok tidak ada saling mendominasi karena keberhasilan kelompok sangat tergantung dengan usaha pada setiap anggotanya.

Motivasi siswa juga sangat terlihat pada tahap game kelompok dan individu. Game diawali dengan game kelompok yaitu diadakan pertandingan antar kelompok. Di sini masing-masing anggota kelompok saling bekerjasama menyusun *puzzle* telinga dengan cepat dan benar. Selain game kelompok juga diadakan game individu. Pada game individu ini setiap anggota kelompok diharapkan bisa menyumbangkan poin untuk kelompoknya. Dari sinilah setiap siswa termotivasi untuk bisa menguasai materi sehingga bisa menyusun *puzzle* dengan cepat dan benar. Mereka termotivasi untuk memberikan sumbangan prestasi pada tahap game/tournament.

Adanya penghargaan kelompok, pengkondisian dalam diskusi, serta games dan tournament pada pembelajaran kooperatif ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Suhana menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan, daya pendorong, atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan

dalam rangka perubahan perilaku baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁷⁰

Sardiman menyatakan ada beberapa cara untuk membangkitkan motivasi belajar diantaranya (1) memberi angka, (2) hadiah, (3) saingan atau kompetisi, (4) ego-involvement, (5) memberi ulangan, (6) mengetahui hasil belajar, (7) pujian, (8) hukuman, (9) hasrat untuk belajar, (10) meningkatkan minat, dan (11) tujuan yang diakui.⁷¹

Pada penelitian ini beberapa hal tersebut di atas juga dilakukan antara lain pada proses pembelajaran hasil kerja siswa diberi angka yang menunjukkan kecepatan dan ketepatan jawaban siswa. Pada pembelajaran tipe TGT ini juga ada kompetisi baik secara kelompok maupun individu. Selain itu guru juga memberi pujian bagi siswa yang bisa bekerjasama dengan baik, dapat memperoleh hasil yang baik. Pada akhir pelajaran juga diberikan penghargaan buat kelompok yang memperoleh skor yang paling tinggi.

Agus Cahyo mengatakan bahwa pembelajaran berbantuan media sangat efektif untuk mendukung proses belajar.⁷² Media puzzle yang digunakan pada penelitian inipun menunjukkan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Media puzzle yang digunakan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan media puzzle memiliki beberapa kelebihan yaitu: (1) dengan games puzzle dapat menarik minat belajar siswa, (2) gambar puzzle dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena tidak semua objek benda dapat

⁷⁰ Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2014), hlm 24

⁷¹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hlm.

⁷² Agus Cahya, *Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*, (Yogyakarta: Diva Press)

dibawa ke dalam kelas, (3) dengan, (3) dengan adanya media pembelajaran ini, siswa dapat melihat, mengamati, dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan siswa.

Pada penelitian ini, materi bagian-bagian telinga sangat sulit dihafalkan letak dan bagian-bagiannya serta fungsinya. Dengan menggunakan pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada setiap anggota untuk saling mendukung ditambah dengan penggunaan media puzzle maka setiap anggota kelompok diharapkan aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Berbeda dengan kelas eksperimen, pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*, meskipun dapat meningkatkan motivasi belajar IPA, namun peningkatannya relative kecil. Metode pembelajaran kooperatif dalam hal ini tipe kooperatif TGT (*Teams-Games-Tournament*) dengan menggunakan *puzzle*, siswa tidak hanya menerima apa yang diberikan oleh guru, tetapi semua siswa turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan diskusi dan permainan. Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran IPA. Siswa juga tidak merasa jenuh dan bosan karena dalam menyampaikan pembelajaran, guru tidak monoton, tetapi ada variasi.

Anjuran untuk membangkitkan motivasi terdapat dalam firman Allah QS an Nahl 125.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk. (Q.S an-Nahl: 125)⁷³

Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Mishbah menafsirkan surat An-Nahl: 125 bahwa metode dakwah bisa dilakukan dengan 3 cara yaitu hikmah, mauziah, dan jidal disesuaikan dengan sasaran dakwah. Terhadap cendekiawan yang memiliki pengetahuan tinggi diperintahkan menyampaikan dakwah dengan *hikmah*, yakni berdialog dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka. Terhadap kaum awam diperintahkan untuk menerapkan *mauizhah*, yakni memberikan nasihat dan perumpamaan yang menyentuh jiwa sesuai dengan taraf pengetahuan mereka yang sederhana. Sedang, terhadap *Ahl al-Kitab* dan penganut agama-agama lain, yang diperintahkan adalah *jidâl/perdebatan dengan cara yang terbaik*, yaitu dengan logika dan retorika yang halus, lepas dari kekerasan dan umpatan

Begitu juga bagi seorang guru, dalam membelajarkan materi harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi pembelajarannya. Penelitian ini menunjukkan hasil usaha guru untuk meningkatkan motivasi belajarnya. Berdasarkan analisis data maka pembelajaran model kooperatif dengan bantuan

⁷³ Departemen Agama, *Mushaf Al-Aula Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Jakarta : Perisai Qur'an, 2013)

puzzle sangat sesuai untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi indra pendengaran.

B. Perbedaan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan *Puzzle* dengan Yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tanpa *Puzzle* Pada Pembelajaran IPA di MIN 1 Kota Malang

Hasil analisis deskriptif prestasi belajar IPA siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang diketahui bahwa nilai rata-rata prestasi belajar IPA di kelas eksperimen (Kelas IV-F) lebih tinggi dari pada kelas control (Kelas IV-D). Dilihat dari nilai selisih rata-rata *pres-test* dan *post-test*, kelas eksperimen memiliki nilai selisih yang jauh lebih tinggi dari pada nilai *pre-test* di kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar IPA kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, prestasi belajar IPA dengan metode pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* lebih tinggi dari pada prestasi belajar IPA yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*. Hal ini berarti, prestasi belajar IPA di kelas yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* lebih tinggi dari pada prestasi belajar IPA di kelas yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*.

Dijelaskan oleh Hadari Nawawi bahwa prestasi belajar adalah tingkatan keberhasilan dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes. Pada penelitian ini, hasil *post-test* prestasi belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 88,30 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 76,15 terdapat selisih 12,15. Selain itu, hasil *pre-test*

prestasi belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 63,23 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 62,22 terdapat selisih 1,01. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa prestasi belajar IPA di kelas eksperimen lebih tinggi baik saat *pre-test* maupun *pos-test*. Dan peningkatan prestasi belajar saat *pre-test* relatif kecil dibandingkan peningkatan prestasi belajar saat *post-test*. Ini memberikan gambaran bahwa di kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan metode pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* memiliki prestasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Dari hasil analisis T hitung Independen sebesar 3,743 dengan sig. T sebesar 0,000 (kurang dari 0,05) menghasilkan keputusan terhadap H_0 ditolak. Artinya hasil belajar siswa berbeda secara nyata pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 88,30 dan nilai rata-rata di kelas kontrol sebesar 76,15 artinya terdapat perbedaan yang cukup besar yaitu 12,15. Jadi, hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dari hasil belajar siswa kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan proses pembelajaran IPA dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat juga dari meningkatnya nilai prestasi belajar siswa sebesar 35,07 yang semula hasil *pre-test* = 63,23 kemudian setelah dilakukan *post-test* nilai prestasi belajar siswa meningkat hingga 88,30. Pada kelas kontrol, peningkatan prestasi belajar siswa sebesar 13,93 yang semula *pre-test* sebesar 62,22 dan setelah *pos-test* sebesar 76,15. Kenyataan tersebut menggambarkan bahwa peningkatan prestasi

belajar di kelas eksperimen (35,07) lebih tinggi dari pada prestasi belajar siswa di kelas kontrol (13,93). Hal ini berarti prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang secara nyata berbeda dan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang.

Hasil penelitian Ni Md Ari Giri Widdayanti, I Km Sudarma, I Md Suarjana menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V. Herman Wicaksono, dkk dalam jurnal penelitian yang berjudul “Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Dengan Media Permainan *Puzzle* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar” menunjukkan adanya pengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar akuntansi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Banyudono. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan fakta-fakta bahwa prosentase prestasi belajar siswa meningkat dari siklus I, siklus II, dan siklus III.

Hasil penelitian ini relevan dengan kesimpulan penelitian Slavin menyatakan bahwa (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.

Menggunakan pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* dalam pembelajaran bertujuan untuk memberi kesempatan kepada siswa kompak dalam

bekerja sama dengan kelompok yang dirancang dalam bentuk permainan. Bentuk permainan dalam games *puzzle* ini berisi pengetahuan dan keterampilan. Dalam proses pembelajaran seperti ini siswa akan merasa lebih senang dan berantusias dalam mengikuti pelajaran karena dibutuhkan keterampilan psikomotoris siswa, sehingga dapat membantu daya ingat siswa tentang pelajaran yang telah diberikan, yang pada akhirnya akan memberikan unsur positif terhadap mata pelajaran IPA. Sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*, dimana guru sudah menyediakan gambar yang utuh, siswa mengidentifikasi gambar yang ada dan memberikan penjelasan gambar tersebut, sehingga dalam mengikuti pelajaran tersebut kurang optimal dan siswa merasa jenuh dan kurang semangat.

Menurut J. Piaget dalam Nasution anak usia SD/MI berada pada fase operasional konkrit, sehingga untuk memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran diperlukan bantuan media pembelajaran. Pembelajaran IPA dengan menggunakan media *puzzle* dapat membuat pelajaran menarik dan menyenangkan. Selain itu dapat melatih kesabaran dan membuat siswa terlatih untuk bersikap tenang dalam menghadapi tantangan dan permasalahan. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurjatmika yang menyatakan dengan terbiasa bermain puzzle lambat laun mental anak jua bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu yang didapat saat siswa menyelesaikan puzzle pun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru pada diri siswa. Bermain puzzle selain menarik dan

menyenangkan juga dapat meningkatkan ketrampilan dan kecerdasan seorang anak.

Model pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini membuat siswa bersemangat belajar dan rasa ingin tahunya sudah mulai muncul, sehingga apabila ada hal-hal yang belum tepat atau belum dimengerti siswa tidak malu bertanya. Dengan demikian pandangan siswa terhadap mata pelajaran IPA yang banyak hafalannya berubah menjadi pelajaran IPA yang menyenangkan, mudah untuk dipahami sehingga lebih lama untuk disimpan dalam memori ingatan siswa.

Hasil pengujian di atas memberikan gambaran bahwa model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* akan mempengaruhi hasil belajar siswa, selain itu di dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa, jika dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media tidak sesuai, siswa akan malas dan susah untuk merespon apa yang telah guru jelaskan. Oleh karena itu penggunaan media sangat mendukung dalam proses belajar mengajar.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil paparan data, analisis dan pembahasan dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar IPA siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* berbeda dengan motivasi belajar IPA siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*. Motivasi belajar IPA siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* lebih tinggi daripada motivasi belajar IPA siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*.
2. Prestasi belajar IPA siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* berbeda dengan prestasi belajar IPA siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*. Prestasi belajar IPA siswa kelas IV dengan model pembelajaran kooperatif berbantuan *puzzle* lebih tinggi daripada prestasi belajar IPA siswa kelas IV yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa *puzzle*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat dikemukakan beberapa saran, yaitu:

1. Bagi guru hendaknya model pembelajaran kooperatif dengan bantuan puzzle dilakukan semenarik mungkin dengan situasi tempat yang dirancang lebih luas sehingga proses pembelajaran lebih leluasa bagi ruang gerak siswa ketika melakukan game. Oleh karena itu guru bisa menerapkan model pembelajaran ini di luar ruang kelas terutama pada saat game. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi informasi bagi kepala sekolah dan guru untuk alternative dalam memilih model dan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar.
2. Bagi peneliti lain, hendaknya bisa mengembangkan penelitian serupa untuk materi/pokok bahasan lain yang memiliki karakteristik yang sama dalam pembelajarannya. Agar penelitian lebih maksimal, diperlukan waktu lebih lama serta tempat yang lebih luas sehingga ruang gerak siswa tidak terbatas.

DAFTAR RUJUKAN

- Abduh, Muhammad. 1999. *Tafsir Al-Qur'an Al Karim (Juz Amma)*, Penerjemah: Muhammad Baqir. Bandung: Penerbit Mizan.
- Ali. M. 2001. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*. Jakarta : Pustaka Amani
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo
- Asrori, Mohammad. 2008. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Anggoro, M. Toha. 2007. *Metode Penelitian*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Penelitian* . Jakarta: Bumi Aksara
- Baharuddin, H dan Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta :Ar-Ruzz Media
- Cahyo, Agus. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Daradjad, Zakiah. 2004. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta : Bumi Aksara
- Kiranawati, Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT), <http://gurupkn.wordpress.com/2007/11/13/metode-team-games-tournament-tgt/>, Diakses : 28 Januari 2018).
- Kustandi, Cecep. 2013. *Pembelajaran Manual dan Digital*.Bogor: Ghalia Indonesia
- Lie, A. 2004. *Cooperative learning*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia
- M. Iqbal, Hassan. 2002. *Metode Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia

- Nashar. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press
- Nasution. 2004. *Metode Research: Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nata, Abudin. 2012. *Tafsir Ayat-ayat Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,
- Nawawi, Hadari. 1998. *Administrasi sekolah*. Jakarta : Galio Indonesia.
- Ni Made Ari Giri, I Km sudarma, I Made Suarjana. 2016. *Penerapan Model Make a Match Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD*. E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol:4 No 1
- Oemar, Hamalik . 20017. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 2007
- Purwadaminta, W.J.S. 1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Rahmanelli. 2007. *Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional*. Jurnal Pelangi Pendidikan, 2(1)
- Rasyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran* . Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2016. *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Sardiman. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja grafindo Persada
- Shihab, M. Quraish. 2009. *Tafsir al-Misbah, volume 6, Cet. II*, .Jakarta: Lentera Hati.
- Slameto. 1998. *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Slavin, R.E. 1994. *Educational Phsycology: Theory and Practice*. Toronto: Allyn and Bacon.
- Slavin. R.E. 2005. *Cooperative Learning, Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RN*. Bandung: Alfabeta Press.
- Sukidan dan Munir. 2005. *Metodologi penelitian: Bimbingan dan Pengantar Kesuksesan Anda dalam Dunia Penelitian*. Surabaya: Insan Cendekia

Sukmadinata, Nana Syaodih . 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

S. Suryabrata. 1990. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali.

Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.

Tohirin. 2005. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo

Wahyuni, Nanik dan Irene Yolanita. 2010. *Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sawunggaling I/382 Surabaya*. Jurnal Teknologi Pendidikan (online). Surabaya: UNESA.

Zain, Badudu.1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan

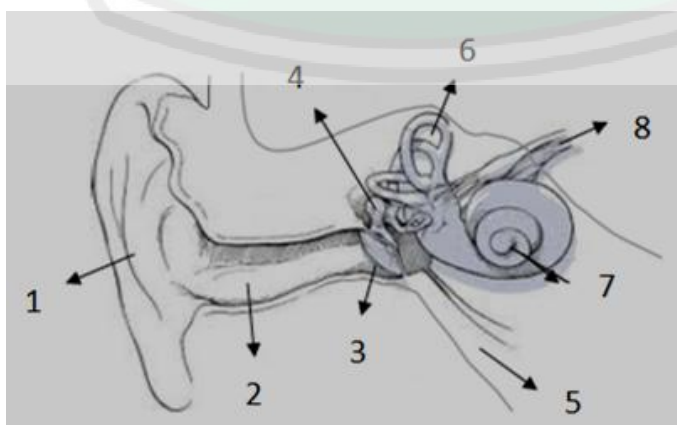
Lampiran 1**SOAL UJI COBA PRE-TEST
MATERI INDERA PENDENGARAN (TELINGA)**

Pilihlah satu jawaban yang paling benar!

Gambar di bawah ini untuk menjawab pertanyaan nomor 1 dan 2!

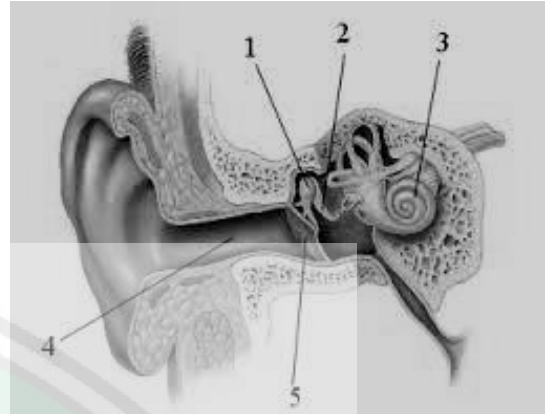


- Perhatikan gambar di atas! Saluran telinga ditunjukkan oleh nomor
A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
- Pada gambar di atas, bagian yang bernomor 5 berfungsi untuk....
A. Meneruskan getaran ke otak C. Mengatur keseimbangan tekanan udara
B. Mengatur keseimbangan tubuh D. Menerima getaran bunyi yang masuk ke liang telinga
C. Mengatur keseimbangan tekanan udara
- Pada gambar dibawah ini, yang termasuk bagian telinga dalam ditunjukkan nomor

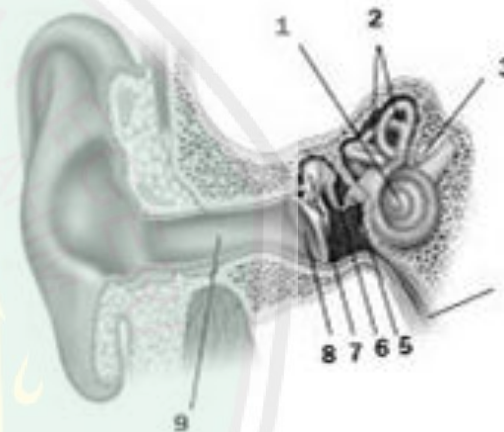


- 1, 2, 3
- 4, 5, 6
- 6, 7, 8
- 4, 6, 7

4. Getaran dari gendang telinga akan diteruskan menuju tiga tulang pendengaran. Pada gambar di samping. Tiga tulang pendengaran ditunjukkan oleh nomor
- 1
 - 3
 - 4
 - 5



5. Pada gambar di samping, bagian yang bernomor 2 berfungsi untuk
- Mengendalikan keseimbangan tubuh
 - Menghubungkan rongga mulut dan telinga tengah
 - Menangkap dan mengumpulkan gelombang bunyi
 - Memperkuat getaran dan meneruskannya ke koklea



6.



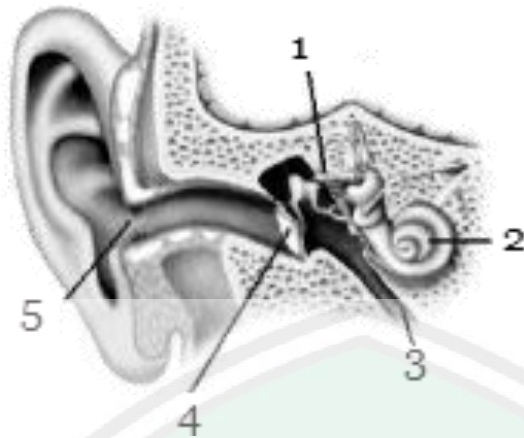
Pada gambar di samping, bagian yang ditunjukkan nomor 4 disebut

- Kokhlea
- saluran eustachius
- Tulang pendengaran
- Saluran setengah lingkaran

7. Perhatikan gambar di samping! Bagian yang ditunjuk anak panah berfungsi untuk
- Menerima rangsang bunyi
 - Meneruskan getaran bunyi ke koklea
 - Mengendalikan keseimbangan tubuh
 - Menghubungkan rongga telinga dengan rongga mulut



8.



Bagian telinga yang ditunjuk nomor 3 pada gambar di bawah ini disebut

- A. Kokhlea
- B. saluran eustachius
- C. syaraf pendengaran
- D. Saluran setengah lingkaran

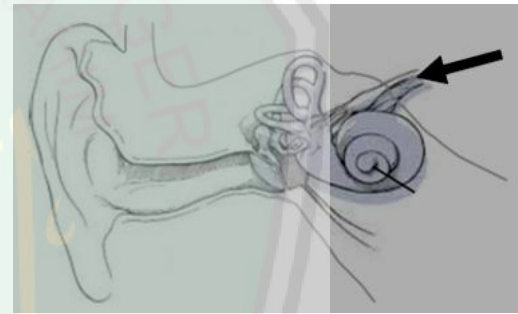
9. Tulang-tulang pendengaran berfungsi untuk ...

- A. Memperkuat getaran bunyi
- B. Mengatur keseimbangan tekanan udara
- C. Mengendalikan keseimbangan tubuh
- D. Menghubungkan rongga telinga dengan rongga mulut

10. Perhatikan gambar di samping!

Bagian yang ditunjuk anak panah disebut...

- A. Syaraf pendengaran
- B. Tiga tulang pendengaran
- C. Saluran setengah lingkaran
- D. Tiga saluran setengah lingkaran



11.



Perhatikan gambar di samping! Bagian yang ditunjuk anak panah berfungsi untuk

- A. Meneruskan rangsang bunyi ke otak
- B. Meneruskan getaran bunyi ke koklea
- C. Mengendalikan keseimbangan tubuh
- D. Menghubungkan rongga telinga dengan rongga mulut

12. Getaran bunyi yang terlalu keras dapat menyobek ... dan mengakibatkan pendengaran terganggu.

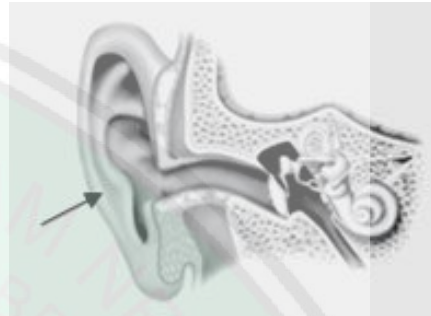
- A. Cairan Limfa
- B. Retina
- C. Gendang telinga
- D. Saluran eustachius

13. Di bawah ini adalah cara memelihara kesehatan telinga yang benar, **kecuali**

- A. Dibersihkan secara teratur
- B. Menghindari suara yang terlalu keras
- C. Usahakan telinga selalu dalam keadaan kering
- D. Membersihkan telinga dengan bahan yang runcing

14. Perhatikan gambar di samping! Bagian yang ditunjuk anak panah berfungsi untuk

- A. Mengumpulkan rangsang bunyi
- B. Meneruskan getaran bunyi ke koklea
- C. Mengendalikan keseimbangan tubuh
- D. Menghubungkan rongga telinga dengan rongga mulut



15. Rumah siput terdapat pada telinga bagian

- A. Luar
- B. pinggir
- C. tengah
- D. dalam

16. Perhatikan gambar berikut! Bagian yang ditunjuk anak panah berfungsi untuk

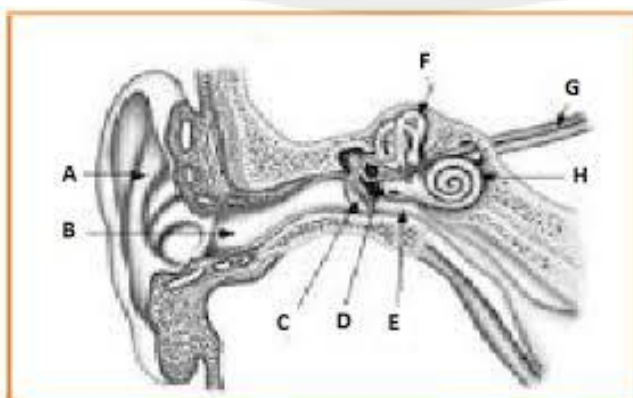
- A. Menerima rangsang bunyi
- B. Meneruskan getaran bunyi ke koklea
- C. Mengendalikan keseimbangan tubuh
- D. Menghubungkan rongga telinga dengan rongga mulut



17. Untuk memeriksakan kesehatan telinga, kita perlu datang dokter bagian

- A. Umum
- B. Mata
- C. THT
- D. Penyakit dalam

18. Perhatikan gambar bagian-bagian indra pendengar berikut!



Pasangan yang benar antara bagian yang ditunjuk dengan fungsinya dalam tabel berikut adalah ...

	Bagian Indra Pendengar	Fungsi
A	A	Menangkap dan mengumpulkan getaran suara
B	C	Mengubah getaran suara menjadi impuls
C	F	Menerima rangsang getaran suara
D	E	Meneruskan getaran suara ke tulang pendengaran

19. Perhatikan fungsi bagian-bagian indra pendengar berikut!

- (1) Menangkap dan mengumpulkan gelombang bunyi
- (2) Mengendalikan keseimbangan tubuh
- (3) Menerima rangsang bunyi
- (4) Memperkuat getaran dan meneruskan getaran ke kokhlea
- (5) Meneruskan rangsang bunyi ke bagian tulang-tulang pendengaran

Pada gambar di samping, fungsi bagian telinga yang ditunjuk anak panah terdapat pada angka

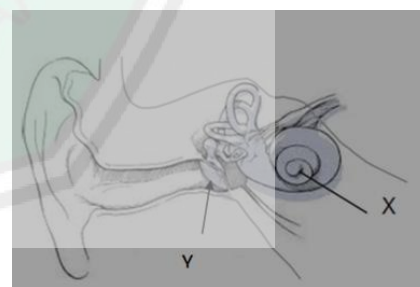
- A. (1) dan (2)
- B. (2) dan (4)
- C. (3) dan (5)
- D. (4) dan (5)



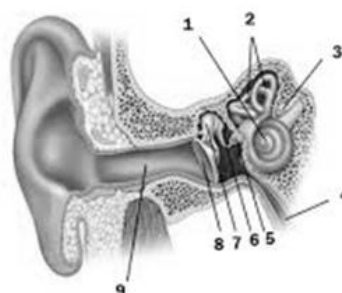
20. Perhatikan gambar berikut!

Bagian indra pendengar yang ditunjuk huruf X dan Y beserta fungsinya yang benar adalah

- A. Y untuk menerima rangsang bunyi dan X untuk mengubah impuls
- B. Y untuk mengendalikan keseimbangan tubuh dan X untuk mengubah impuls
- C. Y untuk mengumpulkan gelombang bunyi dan X untuk memperkuat getaran
- D. Y untuk mengubah impuls dan X untuk mengendalikan keseimbangan tubuh



21. Perhatikan gambar indra pendengar berikut!



Nama bagian yang ditunjuk nomor 2 beserta fungsinya yang benar dalam tabel berikut adalah ...

	Nama Bagian Telinga	Fungsi
A	Koklea	Menghantarkan impuls getaran ke otak
B	Tiga saluran setengah lingkaran	Mengendalikan keseimbangan tubuh
C	Gendang telinga	Menyampaikan getaran suara ke tulang-tulang pendengaran
D	Saluran Eustachius	Menjaga keseimbangan tekanan udara antara telinga dan lingkungan

22.

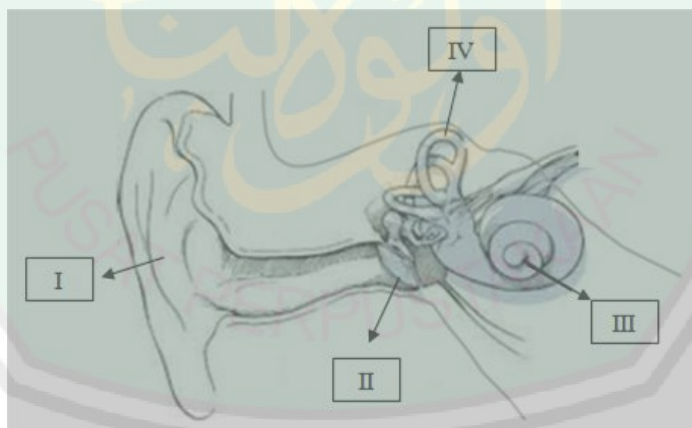


Perhatikan gambar berikut!

Bagian telinga yang ditunjuk tanda panah berfungsi

- A. Menerima rangsang bunyi
- B. Menghantarkan impuls ke otak
- C. Mengendalikan keseimbangan tubuh
- D. Menghubungkan telinga dengan rongga mulut

23. Perhatikan gambar indra pendengar berikut!

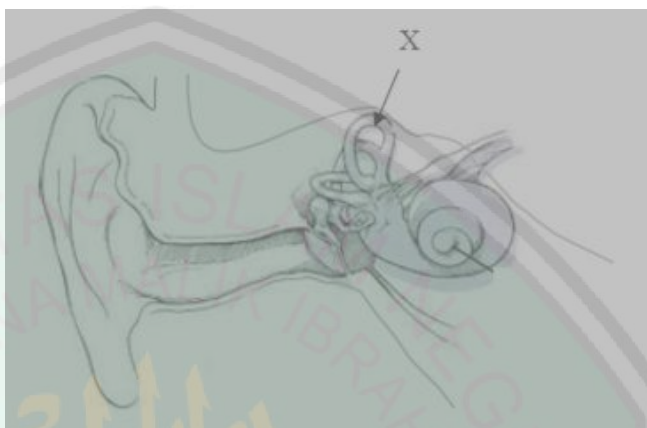


Pasangan antara bagian yang ditunjuk beserta fungsinya yang benar adalah

	Angka	Fungsi
A	I	Menangkap suara agar masuk ke lubang telinga
B	II	Mengatur tekanan udara yang masuk
C	III	Menangkap suara dari lubang telinga
D	IV	Menyalurkan suara ke selaput gendang telinga

24. Perhatikan fungsi bagian-bagian telinga berikut!

- (1) Mengendalikan keseimbangan tubuh
- (2) Mengubah impuls dan diteruskan ke otak
- (3) Menghubungkan rongga mulut dan telinga tengah
- (4) Meneruskan getaran ke koklea
- (5) Menangkap dan mengumpulkan gelombang bunyi



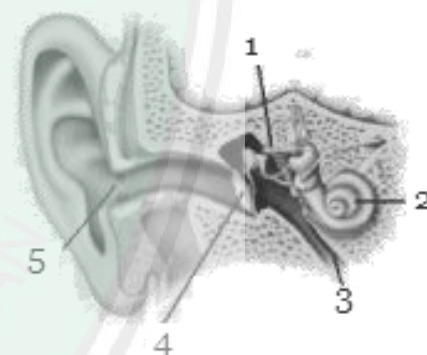
Fungsi bagian yang ditunjuk huruf X pada gambar di atas terdapat pada angka

- A. (1) dan (2)
- B. (1) dan (3)
- C. (3) dan (4)
- D. (4) dan (5)

25. Perhatikan gambar di samping!

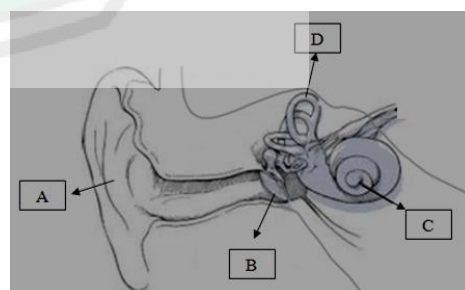
Bagian yang ditunjuk nomor 3 berfungsi

- A. Mengubah impuls dan mengendalikan keseimbangan tubuh
- B. Mengumpulkan gelombang bunyi dan menerima rangsang bunyi
- C. Memperkuat getaran dan meneruskannya ke bagian yang lebih dalam
- D. Menghubungkan rongga mulut dengan telinga dan menyeimbangkan tekanan udara



26. Fungsi bagian telinga yang ditunjukkan huruf C pada gambar di samping adalah

- A. Menangkap getaran bunyi
- B. Menjaga keseimbangan tekanan udara
- C. Meneruskan getaran bunyi ke dalam telinga
- D. Mengolah dan meneruskan getaran ke otak



27. Perhatikan bagian-bagian telinga di bawah ini!

- | | |
|-----------------------------|-------------------------------------|
| (1) Liang telinga | (5) gendang telinga |
| (2) Saluran eustachius | (6) koklea |
| (3) Tiga tulang pendengaran | (7) Syaraf pendengaran |
| (4) Daun telinga | (8) tiga saluran setengah lingkaran |

Yang merupakan bagian telinga luar adalah ...

- | | |
|----------------|----------------|
| A. (1) dan (2) | C. (1) dan (4) |
| B. (3) dan (4) | D. (5) dan (6) |

28. Bagian telinga yang berfungsi untuk menjaga keseimbangan tekanan udara adalah

- | | |
|------------------------------------|-----------------------|
| A. tiga saluran setengah lingkaran | C. Saluran eustachius |
| B. Tiga tulang pendengaran | D. Daun telinga |

29.



Kerusakan telinga seperti gambar di samping bisa juga disebabkan karena

- | |
|---|
| A. Telinga selalu dalam keadaan kering |
| B. Telinga selalu dalam keadaan basah |
| C. Membersihkan telinga dengan hati-hati |
| D. Sering mendengar suara yang sangat keras |

30. Perhatikan urutan proses mendengar!

- (1) Getaran suara ditangkap oleh gendang telinga
- (2) Getaran bunyi dikumpulkan oleh daun telinga
- (3) Diteruskan ke otak oleh syaraf pendengaran
- (4) Getaran bunyi masuk melalui lubang telinga
- (5) Diteruskan dan diperkuat oleh tiga tulang pendengaran
- (6) Menggetarkan cairan dalam koklea

Di bawah ini yang merupakan urutan proses mendengar yang benar adalah

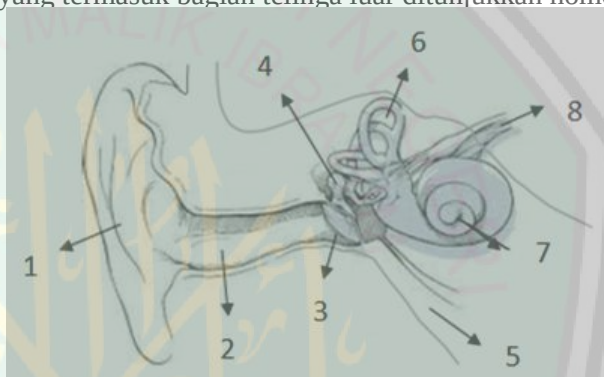
- | |
|---------------------|
| A. 4, 2, 1, 5, 6, 3 |
| B. 2, 4, 1, 5, 6, 3 |
| C. 2, 4, 5, 6, 1, 3 |
| D. 4, 2, 5, 6, 1, 3 |

Lampiran 2

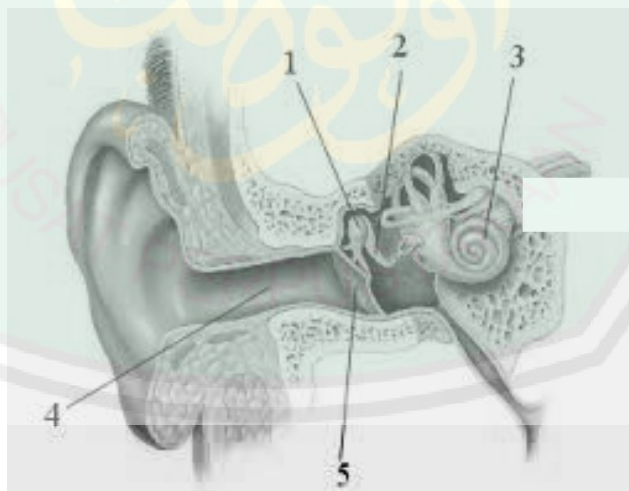
SOAL UJI COBA POS -TEST
MATERI INDERA PENDENGARAN (TELINGA)

Pilihlah satu jawaban yang paling benar!

1. Tiga tulang pendengaran terdapat pada telinga bagian
 A. luar B. pinggir C. tengah D. Dalam
2. Pada gambar dibawah ini, yang termasuk bagian telinga luar ditunjukkan nomor
 A. 1, 2, 3
 B. 4, 5, 6
 C. 6, 7, 8
 D. 4, 6, 7

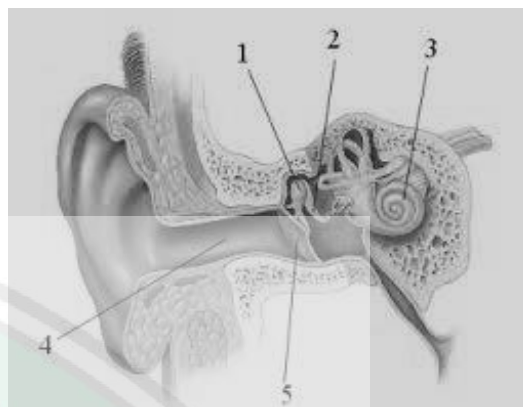


Gambar di bawah ini untuk menjawab pertanyaan nomor 3 dan 4!



3. Perhatikan gambar di atas! Gendang telinga ditunjukkan oleh nomor
 A. 2 B. 3 C. 4 D. 5
4. Pada gambar di atas, bagian yang bernomor 4 berfungsi untuk....
 A. Tempat masuknya getaran suara
 B. Mengatur keseimbangan tubuh
 C. Mengatur keseimbangan tekanan udara

- D. Meneruskan getaran ke otak
5. Getaran suara akan menggetarkan cairan di koklea. Pada gambar di samping, koklea ditunjukkan oleh nomor
- 1
 - 3
 - 4
 - 5

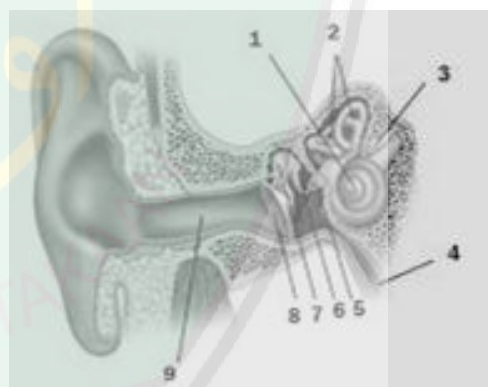


6.

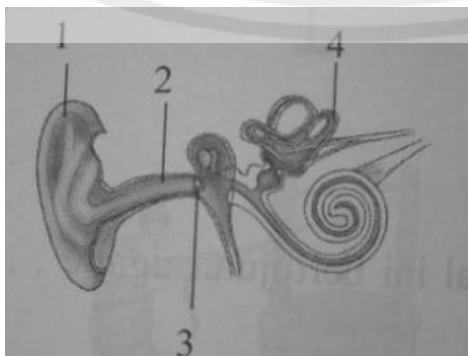


Bagian telinga yang ditunjuk nomor 5 pada gambar di bawah ini disebut

- Kokhlea
 - Lubang telinga
 - syaraf pendengaran
 - Saluran setengah lingkaran
7. Pada gambar di samping, bagian yang bernomor 4 berfungsi untuk
- Mengendalikan keseimbangan tubuh
 - Menghubungkan rongga mulut dan telinga tengah
 - Menangkap dan mengumpulkan gelombang bunyi
 - Memperkuat getaran dan meneruskannya ke koklea



8.



Pada gambar di samping, bagian yang ditunjukkan nomor 4 disebut

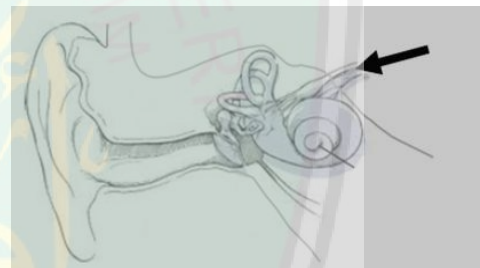
- Saluran setengah lingkaran
- Tulang pendengaran
- saluran eustachius
- Kokhlea

9. Perhatikan gambar di samping!
Bagian yang ditunjuk anak panah disebut
- Saluran Eustachius
 - Syaraf pendengaran
 - Tiga tulang pendengaran
 - Tiga saluran setengah lingkaran



10. Tulang-tulang pendengaran berfungsi untuk ...
- Menghubungkan rongga telinga dengan rongga mulut
 - Mengatur keseimbangan tekanan udara
 - Mengendalikan keseimbangan tubuh
 - Memperkuat getaran bunyi

11. Perhatikan gambar di samping!
Bagian yang ditunjuk anak panah disebut...
- Tiga saluran setengah lingkaran
 - Tiga tulang pendengaran
 - Saluran setengah lingkaran
 - Syaraf pendengaran



Perhatikan gambar di samping!
Bagian yang ditunjuk anak panah berfungsi untuk

- Menghubungkan rongga telinga dengan rongga mulut
- Meneruskan getaran bunyi ke koklea
- Mengendalikan keseimbangan tubuh
- Meneruskan rangsang bunyi ke otak

13. Getaran bunyi yang terlalu keras dapat menyobek ... dan mengakibatkan pendengaran terganggu.

- A. Saluran eustachius
- B. Gendang telinga
- C. Retina
- D. Cairan Limfa

14. Di bawah ini adalah cara memelihara kesehatan telinga yang benar, **kecuali**

- A. Membersihkan telinga dengan bahan yang runcing
- B. Usahakan telinga selalu dalam keadaan kering
- C. Menghindari suara yang terlalu keras
- D. Dibersihkan secara teratur

15. Perhatikan gambar di samping!

Bagian yang ditunjuk anak panah berfungsi untuk

- A. Menghubungkan rongga telinga dengan rongga mulut
- B. Meneruskan getaran bunyi ke koklea
- C. Mengendalikan keseimbangan tubuh
- D. Mengumpulkan rangsang bunyi



16. Perhatikan gambar berikut!

Bagian yang ditunjuk anak panah berfungsi untuk

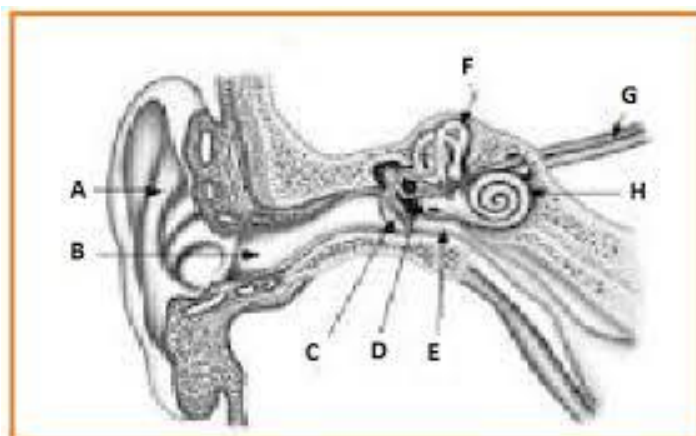
- A. Menghubungkan rongga telinga dengan rongga mulut
- B. Meneruskan getaran bunyi ke koklea
- C. Mengendalikan keseimbangan tubuh
- D. Menerima rangsang bunyi



17. Untuk memeriksakan kesehatan telinga, kita perlu datang dokter bagian

- A. THT
- B. Mata
- C. Umum
- D. Penyakit dalam

18. Perhatikan gambar bagian-bagian indra pendengar berikut!



Pasangan yang benar antara bagian yang ditunjuk dengan fungsinya dalam tabel berikut adalah ...

	Bagian Indra Pendengar	Fungsi
A	A	Menangkap dan mengumpulkan getaran suara
B	C	Mengubah getaran suara menjadi impuls
C	F	Menerima rangsang getaran suara
D	E	Meneruskan getaran suara ke tulang pendengaran

19. Perhatikan fungsi bagian-bagian indra pendengar berikut!

- (1) Menangkap dan mengumpulkan gelombang bunyi
- (2) Mengendalikan keseimbangan tubuh
- (3) Menerima rangsang bunyi
- (4) Memperkuat getaran dan meneruskan getaran ke kokhlea
- (5) Meneruskan rangsang bunyi ke bagian tulang-tulang pendengaran

Pada gambar di samping, fungsi bagian telinga yang ditunjuk anak panah terdapat pada angka

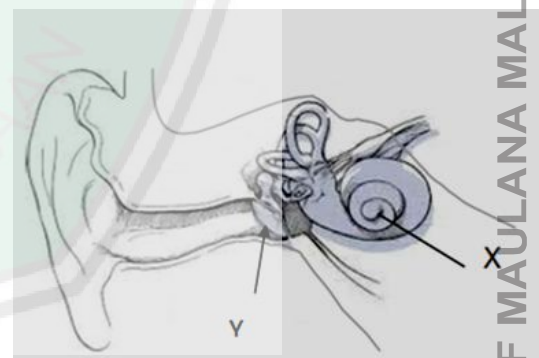
- A. (1) dan (2)
- B. (2) dan (4)
- C. (3) dan (5)
- D. (4) dan (5)



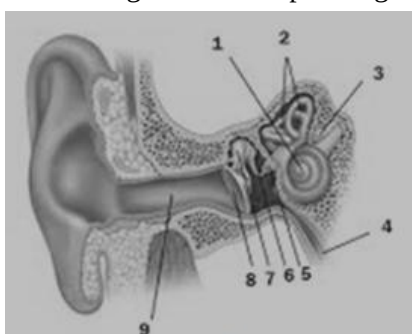
20. Perhatikan gambar berikut!

Bagian indra pendengar yang ditunjuk huruf X dan Y beserta fungsinya yang benar adalah

- A. Y untuk menerima rangsang bunyi dan X untuk mengubah impuls
- B. Y untuk mengendalikan keseimbangan tubuh dan X untuk mengubah impuls
- C. Y untuk mengumpulkan gelombang bunyi dan X untuk memperkuat getaran
- D. Y untuk mengubah impuls dan X untuk mengendalikan keseimbangan tubuh



21. Perhatikan gambar indra pendengar berikut!



Nama bagian yang ditunjuk nomor 2 beserta fungsinya yang benar dalam tabel berikut adalah ...

	Nama Bagian Telinga	Fungsi
A	Koklea	Menghantarkan impuls getaran ke otak
B	Tiga saluran setengah lingkaran	Mengendalikan keseimbangan tubuh
C	Gendang telinga	Menyampaikan getaran suara ke tulang-tulang pendengaran
D	Saluran Eustachius	Menjaga keseimbangan tekanan udara antara telinga dan lingkungan

22.

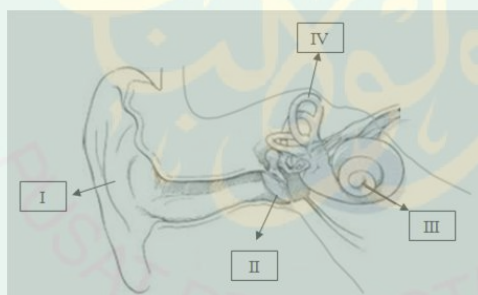


Perhatikan gambar berikut!

Bagian telinga yang ditunjuk tanda panah berfungsi

- A. Menghubungkan telinga dengan rongga mulut
- B. Mengendalikan keseimbangan tubuh
- C. Menghantarkan impuls ke otak
- D. Menerima rangsang bunyi

23. Perhatikan gambar indra pendengar berikut!



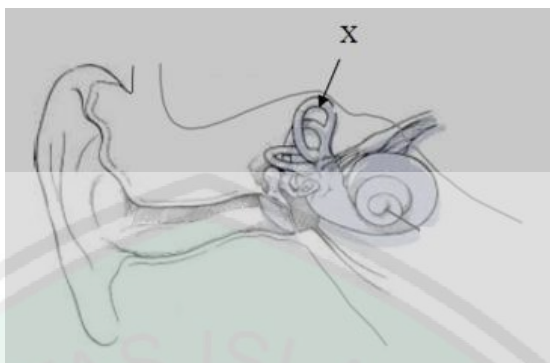
Pasangan antara bagian yang ditunjuk beserta fungsinya yang benar adalah

	Angka	Fungsi
A	I	Mengatur tekanan udara yang masuk
B	II	Menangkap getaran suara dari lubang telinga
C	III	Menangkap suara agar masuk ke lubang telinga
D	IV	Menyalurkan suara ke selaput gendang telinga

24. Perhatikan fungsi bagian-bagian telinga berikut!

- (1) Mengendalikan keseimbangan tubuh
- (2) Mengubah impuls dan diteruskan ke otak
- (3) Menghubungkan rongga mulut dan telinga tengah
- (4) Meneruskan getaran ke koklea

(5) Menangkap dan mengumpulkan gelombang bunyi



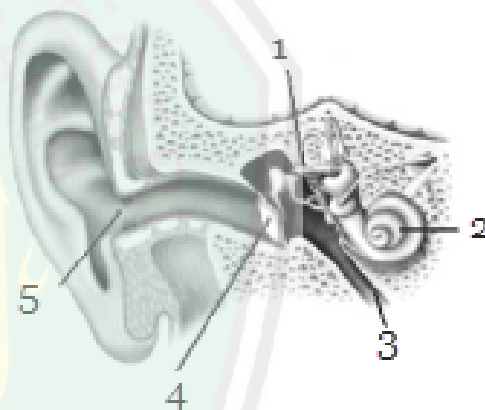
Fungsi bagian yang ditunjuk huruf X pada gambar di atas terdapat pada angka

- A. (4) dan (5)
- B. (3) dan (4)
- C. (1) dan (2)
- D. (1) dan (3)

25. Perhatikan gambar di samping!

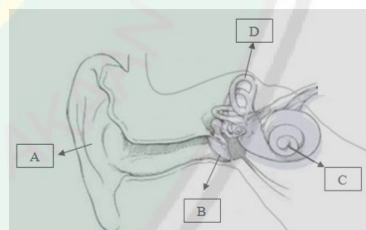
Bagian yang ditunjuk nomor 3 berfungsi

- A. Mengubah impuls dan mengendalikan keseimbangan tubuh
- B. Mengumpulkan gelombang bunyi dan menerima rangsang bunyi
- C. Memperkuat getaran dan meneruskannya ke bagian yang lebih dalam
- D. Menghubungkan rongga mulut dengan telinga dan menyeimbangkan tekanan udara



26. Fungsi bagian telinga yang ditunjukkan huruf C pada gambar di samping adalah

- A. Menangkap getaran bunyi
- B. Menjaga keseimbangan tekanan udara
- C. Meneruskan getaran bunyi ke dalam Telinga
- D. Mengolah dan meneruskan getaran ke otak



27.



Kerusakan telinga seperti gambar di samping bisa juga disebabkan karena

- A. Telinga selalu dalam keadaan kering
- B. Telinga selalu dalam keadaan basah
- C. Membersihkan telinga dengan hati-hati

D. Sering mendengar suara yang sangat keras

28. Perhatikan bagian-bagian telinga di bawah ini!

- | | |
|-----------------------------|-------------------------------------|
| (1) Liang telinga | (5) gendang telinga |
| (2) Saluran eustachius | (6) koklea |
| (3) tiga tulang pendengaran | (7) Syaraf pendengaran |
| (4) Daun telinga | (8) tiga saluran setengah lingkaran |

Yang merupakan bagian telinga luar adalah ...

- | | |
|----------------|----------------|
| A. (1) dan (4) | C. (1) dan (2) |
| B. (3) dan (4) | D. (5) dan (6) |

29. Bagian telinga yang berfungsi untuk menjaga keseimbangan tekanan udara adalah

- | | |
|------------------------------------|-----------------------|
| A. tiga saluran setengah lingkaran | C. Saluran eustachius |
| B. Tiga tulang pendengaran | D. Daun telinga |

30. Perhatikan urutan proses mendengar!

- (1) Getaran suara ditangkap oleh gendang telinga
- (2) Getaran bunyi dikumpulkan oleh daun telinga
- (3) Diteruskan ke otak oleh syaraf pendengaran
- (4) Getaran bunyi masuk melalui lubang telinga
- (5) Diteruskan dan diperkuat oleh tiga tulang pendengaran
- (6) Menggetarkan cairan dalam koklea

Di bawah ini yang merupakan urutan proses mendengar yang benar adalah

- A. 4, 2, 5, 6, 1, 3
- B. 4, 2, 1, 5, 6, 3
- C. 2, 4, 1, 5, 6, 3
- D. 2, 4, 5, 6, 1, 3

Lampiran 3**ANGKET MOTIVASI SISWA (UJI COBA)**

Nama :

Kelas : No Absen:

Petunjuk pengisian:

1. Mulailah dengan membaca basmallah.
2. Bacalah setiap isi angket dengan baik sebelum menjawabnya. Pertimbangkan baik-baik pertanyaan sebelum menjawabnya.
3. Pilihlah jawaban dengan jujur, kemudian berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang sesuai dengan kebenarannya.
4. Untuk Keterangan jawaban sebagai berikut:
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - R = Ragu-ragu
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
5. Hal-hal yang kurang dipahami bisa ditanyakan kepada guru
6. Setelah selesai serahkan lembar angket ini kepada gurumu
7. Angket ini tidak berpengaruh terhadap nilai kalian

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
Interest (Minat dan rasa ingin tahu siswa)						
1	Saya merasa senang dan tertarik mempelajari materi tentang telinga					
2	Proses pembelajaran materi telinga yang digunakan sangat menarik					
3	Belajar telinga membuat saya menjadi bingung dan ingin segera mengakhiri belajar					
4	Saya kurang tertarik dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru					
5	Kerja kelompok dan games dalam pembelajaran ini sangat menarik dan tidak					

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
	terduga sebelumnya					
6	Materi indra pendengaran membuat saya kurang tertarik untuk belajar					
7	Pada awal pembelajaran ada sesuatu yang menarik bagi saya					
8	Waktu untuk belajar tentang telinga merupakan waktu yang sangat saya nikmati					
Satisfaction (Kepuasan)						
9	Menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran ini membuat saya merasa puas dan bahagia dengan hasil yang saya peroleh					
10	Komentar-komentar dari guru membuat saya mendapat penghargaan					
11	Saya merasa bahagia karena berhasil menyelesaikan pembelajaran ini					
12	Saya merasa kecewa setelah melihat hasil dari pembelajaran ini					
13	Saya merasa pada saat mempelajari telinga, cara belajar saya membuat saya puas					
14	Belajar tentang telinga membuat saya merasa puas					
15	Pada saat belajar telinga dengan teman di kelas, saya belum merasa berpartisipasi secara maksimal					
16	Saya merasa kecewa dengan pembelajaran materi ini					
Relevance (Perasaan keberartian materi pelajaran bagi kehidupan)						
17	Materi pembelajaran ini jelas ada hubungannya dengan yang sudah saya ketahui					
18	Pembelajaran ini tidak sesuai dengan kebutuhan saya					
19	Manfaat dari pembelajaran ini tidak jelas bagi saya					
20	Saya tidak melihat hubungan antara isi pelajaran dengan sesuatu yang telah saya ketahui					
21	Isi pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi saya					
22	Saya dapat menghubungkan isi pembelajaran dengan hal yang saya lihat,					

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
	saya pikirkan, dan saya lakukan dalam kehidupan sehari-hari					
23	Materi pembelajaran ini sesuai dengan minat saya					
Perceived probability of success (keyakinan untuk mencapai kesuksesan)						
24	Saat memulai pembelajaran ini, saya yakin akan berhasil dalam tes					
25	Saat saya mengikuti proses belajar, saya percaya dapat menguasai isi materi dalam pembelajaran ini					
26	Materi ini sangat abstrak, sehingga sulit bagi saya untuk selalu memperhatikan pelajaran					
27	Setelah mempelajari materi ini, saya tidak yakin bisa mencapai nilai di atas KKM					
28	Materi pembelajaran ini lebih sulit dari yang saya kira					
29	Tugas dan soal materi ini terlalu sulit bagi saya					
30	Sedikitpun saya merasa tidak memahami materi ini					
31	Belajar tentang telinga membuat saya termotivasi untuk belajar lebih giat					

Pedoman Penskoran Angket Motivasi

Pernyataan	Skor				
	SS	S	R	TS	STS
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

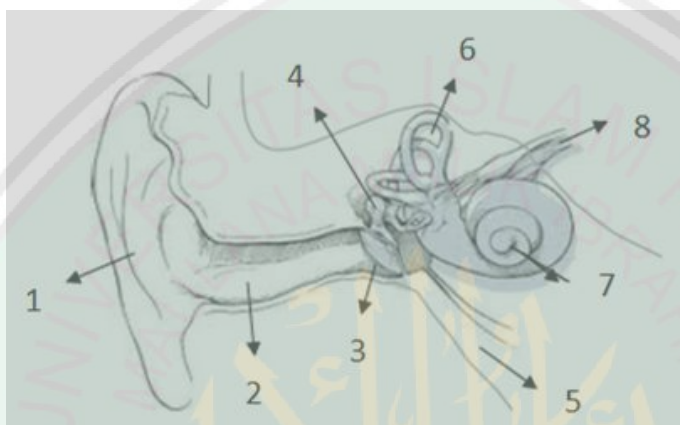
Terima Kasih

Lampiran 4

SOAL POS TES
MATERI INDERA PENDENGARAN (TELINGA)

Pilihlah satu jawaban yang paling benar!

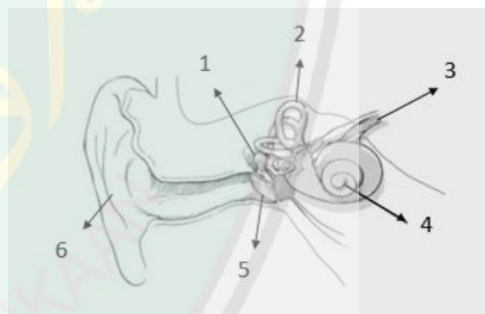
1. Pada gambar dibawah ini, yang termasuk bagian telinga dalam ditunjukkan nomor



- A. 1, 2
 B. 4, 5
 C. 3, 5
 D. 7, 8

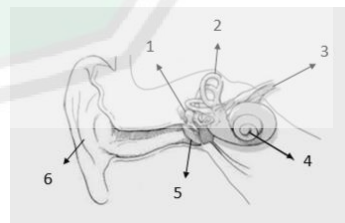
2. Setelah melewati saluran telinga, maka getaran bunyi akan dilanjutkan ke gendang telinga. Pada gambar di samping, gendang telinga ditunjukkan oleh nomor

- A. 1
 B. 3
 C. 4
 D. 5



3. Pada gambar di samping, yang berfungsi untuk menjaga keseimbangan tubuh ditunjukkan oleh nomor

- A. 1 C. 3
 B. 2 D. 4



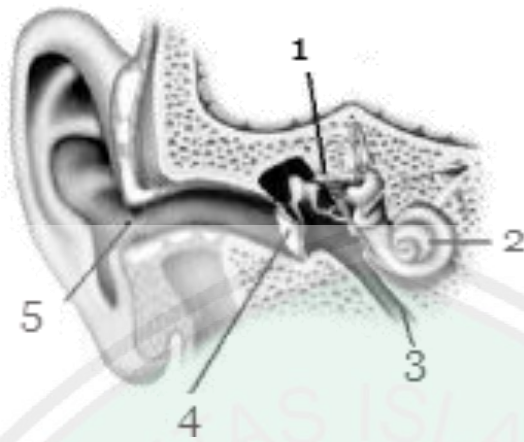
4. Perhatikan gambar di samping!

Bagian yang ditunjuk anak panah berfungsi untuk

- A. Menerima rangsang bunyi
 B. Meneruskan getaran bunyi ke koklea
 C. Mengendalikan keseimbangan tubuh
 D. Menghubungkan rongga telinga dengan rongga mulut



5.

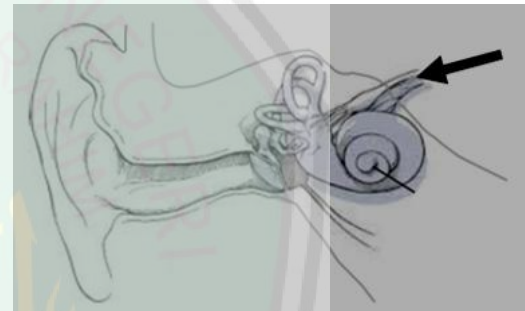


Bagian telinga yang ditunjuk nomor 2 pada gambar di samping disebut

- A. Kokhlea
- B. saluran eustachius
- C. syaraf pendengaran
- D. Saluran setengah lingkaran

6. Perhatikan gambar di samping! Bagian yang ditunjuk anak panah disebut...

- A. Syaraf pendengaran
- B. Tiga tulang pendengaran
- C. Saluran setengah lingkaran
- D. Tiga saluran setengah lingkaran

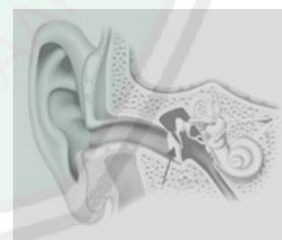


7. Getaran bunyi yang terlalu keras dapat menyobek ... dan mengakibatkan pendengaran terganggu.

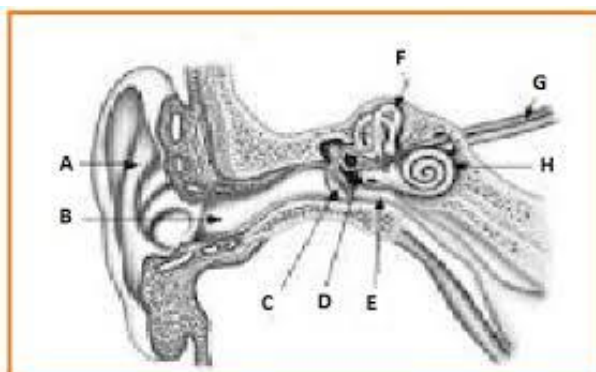
- A. Cairan Limfa
- B. Retina
- C. Gendang telinga
- D. Saluran eustachius

8. Perhatikan gambar berikut! Bagian yang ditunjuk anak panah berfungsi untuk

- A. Menerima rangsang bunyi
- B. Meneruskan getaran bunyi ke koklea
- C. Mengendalikan keseimbangan tubuh
- D. Menghubungkan rongga telinga dengan rongga mulut



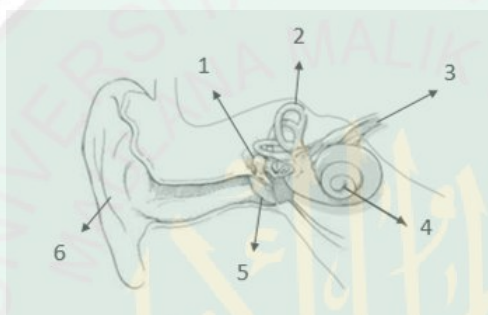
9. Perhatikan gambar bagian-bagian indra pendengar berikut!



Pasangan yang benar antara bagian yang ditunjuk dengan fungsinya dalam tabel berikut adalah ...

	Bagian Indra Pendengar	Fungsi
A	A	Menangkap dan mengumpulkan getaran suara
B	C	Mengubah getaran suara menjadi impuls
C	F	Menerima rangsang getaran suara
D	E	Meneruskan getaran suara ke tulang pendengaran

10. Perhatikan gambar indra pendengar berikut!



Nama bagian yang ditunjuk nomor 2 beserta fungsinya yang benar dalam tabel berikut adalah ...

	Nama Bagian Telinga	Fungsi
A	Koklea	Menghantarkan impuls getaran ke otak
B	Tiga saluran setengah lingkaran	Mengendalikan keseimbangan tubuh
C	Gendang telinga	Menyampaikan getaran suara ke tulang-tulang pendengaran
D	Saluran Eustachius	Menjaga keseimbangan tekanan udara antara telinga dan lingkungan

11.



Perhatikan gambar berikut!

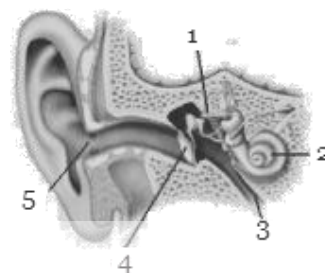
Bagian telinga yang ditunjuk tanda panah berfungsi

- Menerima rangsang bunyi
- Menghantarkan impuls ke otak
- Mengendalikan keseimbangan tubuh
- Menghubungkan telinga dengan rongga mulut

12. Perhatikan gambar di samping!

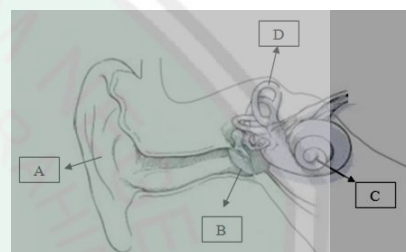
Bagian yang ditunjuk nomor 3 berfungsi

- A. Mengubah impuls dan mengendalikan keseimbangan Tubuh
- B. Mengumpulkan gelombang bunyi dan menerima rangsang bunyi
- C. Memperkuat getaran dan meneruskannya ke bagian yang lebih dalam
- D. Menghubungkan rongga mulut dengan telinga dan menyeimbangkan tekanan udara



13. Fungsi bagian telinga yang ditunjukkan huruf C pada gambar di samping adalah

- A. Menangkap getaran bunyi
- B. Menjaga keseimbangan tekanan udara
- C. Meneruskan getaran bunyi ke dalam telinga
- D. Mengolah dan meneruskan getaran ke otak



14.



Kerusakan telinga seperti gambar di samping bisa juga disebabkan karena

- A. Telinga selalu dalam keadaan kering
- B. Telinga selalu dalam keadaan basah
- C. Membersihkan telinga dengan hati-hati
- D. Sering mendengar suara yang sangat keras

15. Perhatikan urutan proses mendengar!

- (1) Menggetarkan cairan dalam koklea
- (2) Getaran bunyi masuk melalui lubang telinga
- (3) Diteruskan ke otak oleh syaraf pendengaran
- (4) Getaran bunyi dikumpulkan oleh daun telinga
- (5) Getaran suara ditangkap oleh gendang telinga
- (6) Diteruskan dan diperkuat oleh tiga tulang pendengaran

Di bawah ini yang merupakan urutan proses mendengar yang benar adalah

- A. 4, 2, 1, 5, 6, 3
- B. 2, 4, 1, 5, 6, 3
- C. 2, 4, 5, 6, 1, 3
- D. 4, 2, 5, 6, 1, 3

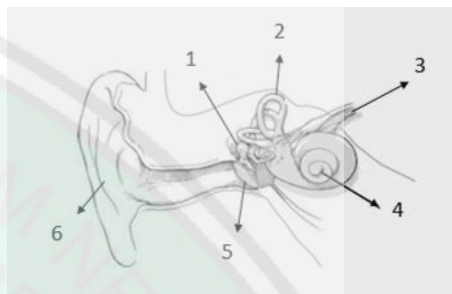
Lampiran 5

SOAL PRE TES
MATERI INDERA PENDENGARAN (TELINGA)

Pilihlah satu jawaban yang paling benar!

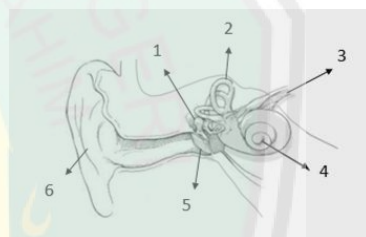
1. Getaran dari gendang telinga akan diteruskan menuju tiga tulang pendengaran. Pada gambar di samping. Tiga tulang pendengaran ditunjukkan oleh nomor

A. 1
B. 3
C. 4
D. 5



2. Pada gambar di samping, bagian yang bernomor 2 berfungsi untuk

A. Mengendalikan keseimbangan tubuh
B. Menghubungkan rongga mulut dan telinga tengah
C. Menangkap dan mengumpulkan gelombang bunyi
D. Memperkuat getaran dan meneruskannya ke koklea

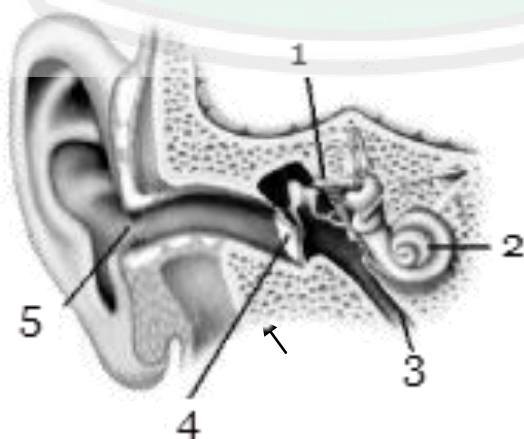


3. Perhatikan gambar di samping! Bagian yang ditunjuk anak panah berfungsi untuk

A. Menerima rangsang bunyi
B. Meneruskan getaran bunyi ke koklea
C. Mengendalikan keseimbangan tubuh
D. Menghubungkan rongga telinga dengan rongga mulut



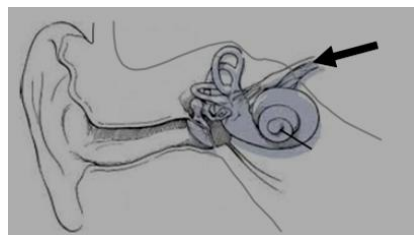
- 4.



Bagian telinga yang ditunjuk nomor 3 pada gambar di samping disebut

A. Kokhlea
B. saluran eustachius
C. syaraf pendengaran
D. saluran setengah lingkaran

5. Perhatikan gambar di samping!
Bagian yang ditunjuk anak panah disebut...
- Syaraf pendengaran
 - Tiga tulang pendengaran
 - Saluran setengah lingkaran
 - Tiga saluran setengah lingkaran



6.

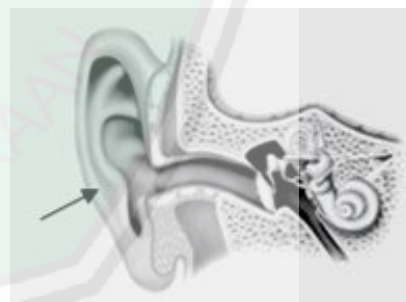


Perhatikan gambar di samping!
Bagian yang ditunjuk anak panah berfungsi untuk

- Meneruskan rangsang bunyi ke otak
- Meneruskan getaran bunyi ke koklea
- Mengendalikan keseimbangan tubuh
- Menghubungkan rongga telinga dengan rongga mulut

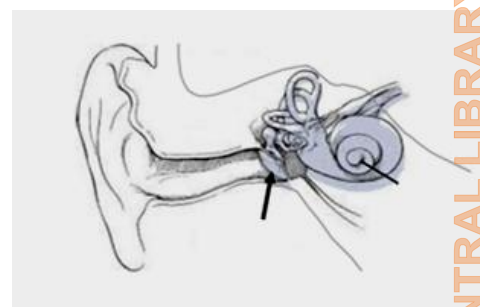
7. Getaran bunyi yang terlalu keras dapat menyobek ... dan mengakibatkan pendengaran terganggu.
- Cairan Limfa
 - Retina
 - Gendang telinga
 - Saluran eustachius

8. Perhatikan gambar di samping! Bagian yang ditunjuk anak panah berfungsi untuk
- Mengumpulkan rangsang bunyi
 - Meneruskan getaran bunyi ke koklea
 - Mengendalikan keseimbangan tubuh
 - Menghubungkan rongga telinga dengan rongga mulut



9. Rumah siput terdapat pada telinga bagian
- luar
 - pinggir
 - tengah
 - dalam

10. Perhatikan fungsi bagian-bagian indra pendengar berikut!
- Menangkap dan mengumpulkan gelombang bunyi
 - Mengendalikan keseimbangan tubuh
 - Menerima rangsang bunyi
 - Memperkuat getaran dan meneruskan getaran ke koklea
 - Meneruskan rangsang bunyi ke bagian

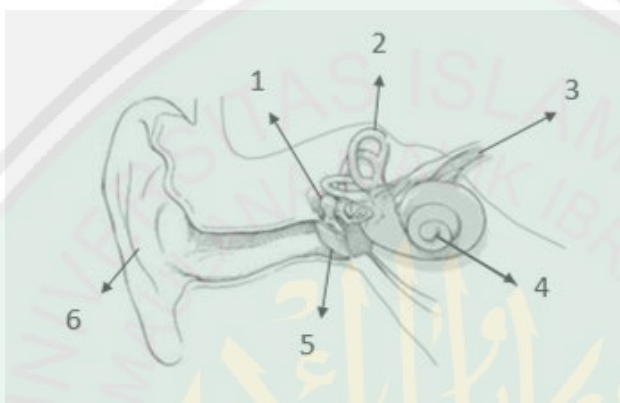


tulang-tulang pendengaran

Pada gambar di samping, fungsi bagian telinga yang ditunjuk anak panah terdapat pada angka

- A. (1) dan (2)
- B. (2) dan (4)
- C. (3) dan (5)
- D. (4) dan (5)

11. Perhatikan gambar indra pendengar berikut!

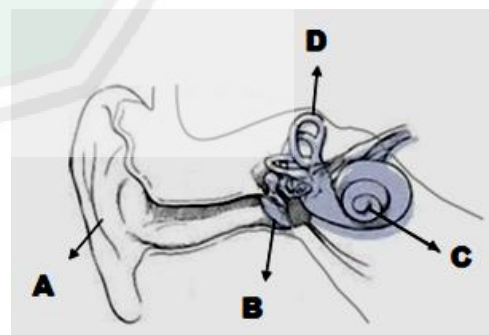


Nama bagian yang ditunjuk nomor 2 beserta fungsinya yang benar dalam tabel berikut adalah ...

	Nama Bagian Telinga	Fungsi
A	Koklea	Menghantarkan impuls getaran ke otak
B	Tiga saluran setengah lingkaran	Mengendalikan keseimbangan tubuh
C	Gendang telinga	Menyampaikan getaran suara ke tulang-tulang pendengaran
D	Saluran Eustachius	Menjaga keseimbangan tekanan udara antara telinga dan lingkungan

12. Fungsi bagian telinga yang ditunjukkan huruf C pada gambar di samping adalah

- A. Menangkap getaran bunyi
- B. Menjaga keseimbangan tekanan udara
- C. Meneruskan getaran bunyi ke dalam telinga
- D. Mengolah dan meneruskan getaran ke otak



13.



Kerusakan telinga seperti gambar di samping bisa juga disebabkan karena

- A. Telinga selalu dalam keadaan kering
- B. Telinga selalu dalam keadaan basah
- C. Membersihkan telinga dengan hati-hati
- D. Sering mendengar suara yang sangat keras

14. Perhatikan urutan proses mendengar!

- (1) Getaran suara ditangkap oleh gendang telinga
- (2) Getaran bunyi dikumpulkan oleh daun telinga
- (3) Diteruskan ke otak oleh syaraf pendengaran
- (4) Getaran bunyi masuk melalui lubang telinga
- (5) Diteruskan dan diperkuat oleh tiga tulang pendengaran
- (6) Menggetarkan cairan dalam koklea

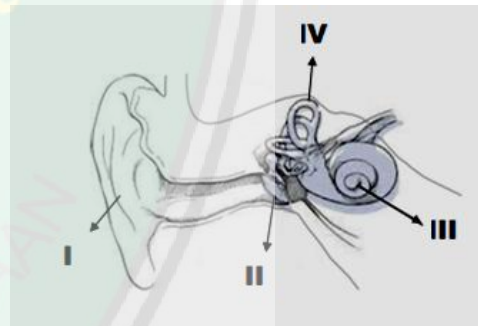
Di bawah ini yang merupakan urutan proses mendengar yang benar adalah

- A. 4, 2, 1, 5, 6, 3
- B. 2, 4, 1, 5, 6, 3
- C. 2, 4, 5, 6, 1, 3
- D. 4, 2, 5, 6, 1, 3

15. Perhatikan gambar indra pendengar berikut!

Pasangan antara bagian yang ditunjuk beserta fungsinya yang benar adalah

	Angka	Fungsi
A	I	Menangkap suara agar masuk ke lubang telinga
B	II	Mengatur tekanan udara yang masuk
C	III	Menangkap suara dari lubang telinga
D	IV	Menyalurkan suara ke selaput gendang telinga



Lampiran 6a**ANGKET MOTIVASI SISWA****(Sebelum Perlakuan)**

Nama :

Kelas : No Absen:

Petunjuk pengisian:

1. Mulailah dengan membaca basmallah.
2. Bacalah setiap isi angket dan pertimbangkan baik-baik pertanyaan sebelum menjawabnya.
3. Pilihlah jawaban dengan jujur, kemudian berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang sesuai dengan kebenarannya.
4. Untuk keterangan jawaban sebagai berikut:
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - R = Ragu-ragu
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
5. Hal-hal yang kurang dipahami bisa ditanyakan kepada guru
6. Setelah selesai serahkan lembar angket ini kepada guru
7. Angket ini tidak berpengaruh terhadap nilai kalian

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
Interest (Minat dan rasa ingin tahu siswa)						
1	Saya merasa senang dan tertarik mempelajari materi tentang telinga					
2	Proses pembelajaran materi telinga yang digunakan sangat menarik					
3	Pada awal pembelajaran ada sesuatu yang menarik bagi saya					
4	Penyajian materi dalam pembelajaran ini sangat menarik dan tidak terduga sebelumnya					
5	Saya kurang tertarik dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru					
6	Materi indra pendengaran membuat saya					

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
	kurang tertarik untuk belajar					
Satisfaction (Kepuasan)						
7	Saya merasa bahagia karena berhasil menyelesaikan pembelajaran ini					
8	Saya merasa pada saat mempelajari materi telinga, cara belajar saya membuat saya puas					
9	Belajar tentang telinga membuat saya merasa puas					
10	Saya merasa kecewa dengan pembelajaran materi ini					
11	Saya merasa kecewa setelah melihat hasil dari pembelajaran ini					
12	Pada saat belajar telinga dengan teman di kelas, saya belum merasa berpartisipasi secara maksimal					
Relevance (Perasaan keberartian materi pelajaran bagi kehidupan)						
13	Materi pembelajaran ini jelas ada hubungannya dengan yang sudah saya ketahui					
14	Materi pembelajaran ini sesuai dengan minat saya					
15	Isi pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi saya					
16	Saya dapat menghubungkan isi pembelajaran dengan hal yang saya lihat, saya pikirkan, dan saya lakukan dalam kehidupan sehari-hari					
17	Pembelajaran ini tidak sesuai dengan kebutuhan saya					
18	Manfaat dari pembelajaran ini tidak jelas bagi saya					
19	Saya tidak melihat hubungan antara isi pelajaran dengan sesuatu yang telah saya ketahui					
Perceived probability of success (keyakinan untuk mencapai kesuksesan)						
20	Saat saya mengikuti proses belajar, saya percaya dapat menguasai isi materi dalam pembelajaran ini					
21	Saat memulai pembelajaran ini, saya yakin akan berhasil dalam tes					
22	Belajar tentang telinga membuat saya termotivasi untuk belajar lebih giat					

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
23	Materi ini sangat abstrak, sehingga sulit bagi saya untuk selalu memperhatikan pelajaran					
24	Setelah mempelajari materi ini, saya tidak yakin bisa mencapai nilai di atas KKM					
25	Materi pembelajaran ini lebih sulit dari yang saya kira					
25	Tugas dan soal materi ini terlalu sulit bagi saya					

Pedoman Penskoran Angket Motivasi

Pernyataan	Skor				
	SS	S	R	TS	STS
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Terima Kasih

Lampiran 6a**ANGKET MOTIVASI SISWA****(Sebelum Perlakuan)**

Nama :

Kelas : No Absen:

Petunjuk pengisian:

1. Mulailah dengan membaca basmallah.
2. Bacalah setiap isi angket dan pertimbangkan baik-baik pertanyaan sebelum menjawabnya.
3. Pilihlah jawaban dengan jujur, kemudian berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang sesuai dengan kebenarannya.
4. Untuk keterangan jawaban sebagai berikut:
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - R = Ragu-ragu
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
5. Hal-hal yang kurang dipahami bisa ditanyakan kepada guru
6. Setelah selesai serahkan lembar angket ini kepada guru
7. Angket ini tidak berpengaruh terhadap nilai kalian

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
Interest (Minat dan rasa ingin tahu siswa)						
1	Saya merasa senang dan tertarik mempelajari materi tentang telinga					
2	Proses pembelajaran materi telinga yang digunakan sangat menarik					
3	Pada awal pembelajaran ada sesuatu yang menarik bagi saya					
4	Penyajian materi dalam pembelajaran ini sangat menarik dan tidak terduga sebelumnya					
5	Saya kurang tertarik dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru					
6	Materi indra pendengaran membuat saya					

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
	kurang tertarik untuk belajar					
Satisfaction (Kepuasan)						
7	Saya merasa bahagia karena berhasil menyelesaikan pembelajaran ini					
8	Saya merasa pada saat mempelajari materi telinga, cara belajar saya membuat saya puas					
9	Belajar tentang telinga membuat saya merasa puas					
10	Saya merasa kecewa dengan pembelajaran materi ini					
11	Saya merasa kecewa setelah melihat hasil dari pembelajaran ini					
12	Pada saat belajar telinga dengan teman di kelas, saya belum merasa berpartisipasi secara maksimal					
Relevance (Perasaan keberartian materi pelajaran bagi kehidupan)						
13	Materi pembelajaran ini jelas ada hubungannya dengan yang sudah saya ketahui					
14	Materi pembelajaran ini sesuai dengan minat saya					
15	Isi pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi saya					
16	Saya dapat menghubungkan isi pembelajaran dengan hal yang saya lihat, saya pikirkan, dan saya lakukan dalam kehidupan sehari-hari					
17	Pembelajaran ini tidak sesuai dengan kebutuhan saya					
18	Manfaat dari pembelajaran ini tidak jelas bagi saya					
19	Saya tidak melihat hubungan antara isi pelajaran dengan sesuatu yang telah saya ketahui					
Perceived probability of success (keyakinan untuk mencapai kesuksesan)						
20	Saat saya mengikuti proses belajar, saya percaya dapat menguasai isi materi dalam pembelajaran ini					
21	Saat memulai pembelajaran ini, saya yakin akan berhasil dalam tes					
22	Belajar tentang telinga membuat saya termotivasi untuk belajar lebih giat					

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
23	Materi ini sangat abstrak, sehingga sulit bagi saya untuk selalu memperhatikan pelajaran					
24	Setelah mempelajari materi ini, saya tidak yakin bisa mencapai nilai di atas KKM					
25	Materi pembelajaran ini lebih sulit dari yang saya kira					
25	Tugas dan soal materi ini terlalu sulit bagi saya					

Pedoman Penskoran Angket Motivasi

Pernyataan	Skor				
	SS	S	R	TS	STS
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Terima Kasih

Lampiran 7**SKENARIO PEMBELAJARAN****KELAS KONTROL****Kompetensi Inti:**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman berakhlak mulia.

Kompetensi dasar

- Memahami sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.
- Memahami hubungan antara struktur organ tubuh manusia dengan fungsinya, serta pemeliharannya

Indikator:

- Mengidentifikasi bagian-bagian telinga manusia berdasarkan pengamatan
- Menjelaskan fungsi bagian-bagian telinga
- Menjelaskan urutan-urutan proses mendengar
- Menerapkan cara memelihara kesehatan telinga

Tujuan Pembelajaran:

1. Setelah melakukan pembelajaran secara kooperatif siswa dapat mengidentifikasi bagian-bagian telinga dengan benar.
2. Setelah melakukan pembelajaran secara kooperatif siswa dapat menjelaskan fungsi bagian-bagian telinga dengan benar.
3. Setelah melakukan pembelajaran secara kooperatif siswa dapat menjelaskan urutan-urutan proses mendengar dengan tepat
4. Setelah melakukan pembelajaran secara kooperatif siswa dapat menerapkan cara memelihara kesehatan telinga dengan benar.

Kegiatan Awal:

1. Kelas dibuka dengan salam
2. Dilanjutkan dengan berdoa
3. Mengecek kehadiran siswa
4. Mengkondisikan siswa agar siap menerima pelajaran

5. Appersepsi:

- Perwakilan siswa melakukan percobaan seperti gambar di bawah



- Guru bertanya kepada siswa:

Guru: “Apakah kamu bisa mendengar sesuatu?”

Siswa: (kemungkinan jawaban siswa) “Bisa”

Guru: “Suara apa yang kamu dengar?”

“Dari manakah arah suara yang kamu dengar?”

“Mengapa kamu bisa mendengar suara itu?”

Dst.

6. Guru menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran hari ini:

Langkah pembelajaran kooperatif 1	
Menyampaikan tujuan pembelajaran	Menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini tentang indra pendengaran (telinga) Setelah kegiatan pembelajaran selesai, kemampuan yang harus kalian kuasai adalah: • Mengidentifikasi bagian-bagian telinga manusia berdasarkan pengamatan • Menjelaskan fungsi bagian-bagian telinga • Menjelaskan urutan proses mendengar • Menerapkan cara memelihara kesehatan telinga
Memotivasi siswa	• Guru menekankan bahwa materi ini sangat penting karena berhubungan dengan organ tubuh kita sendiri. Jika kita memahami materi ini maka kita akan bisa

	memeliharanya dengan baik. • Dengan memelihara organ telinga dengan baik, maka kita termasuk orang-orang yang bisa mensyukuri pemberian Allah, dan Allah akan menambahkan nikmatNya kepada kita. • Dengan mengikuti proses pembelajaran dengan baik, maka akan meningkatkan prestasi belajar pada materi ini. • Guru juga menekankan bahwa materi ini juga merupakan salah satu materi Ujian Nasional sehingga kita perlu belajar dengan baik dan sungguh-sungguh agar mencapai prestasi belajar yang maksimal
--	---

Kegiatan Inti:

1. Guru mengadakan pre-test
2. Guru memberikan bacaan tentang materi indra pendengaran kepada siswa

Langkah pembelajaran kooperatif 2	
Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok	• Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa • Pembagian kelompok secara heterogen (jenis kelamin, kemampuan, dll) • Siswa dimotivasi agar setiap anggota kelompok berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran Sehingga tingkat penguasaan materi di akhir pembelajaran sama. • Jika semua anggota kelompok bisa menguasai materi pembelajaran, maka pada saat kegiatan game (kuis) kelompok akan bisa menyelesaikan dengan cepat dan benar. • Setiap kelompok yang bisa mencapai skor tertinggi pada setiap kuis, maka akan mendapatkan stiker poin. • Stiker akan diakumulasikan di akhir pembelajaran.
Langkah pembelajaran kooperatif 3	
Menyajikan informasi	• Guru memberikan bahan bacaan tentang materi indra pendengaran kepada siswa • Diharapkan siswa mempelajari dengan

	baik secara berkelompok bisa secara berpasangan terlebih dahulu - Guru memberikan arahan/rambu-rambu materi apa yang harus dikuasai oleh siswa (bisa berupa Lembar Kerja) - Guru bisa mengetahui tingkat pemahaman siswa melalui presentasi hasil diskusi dan Tanya jawab
Langkah pembelajaran kooperatif ke 4	
Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Siswa dengan bimbingan dan motivasi guru mempresentasikan hasil kerja kelompok
Langkah pembelajaran kooperatif 5	
Evaluasi berupa permainan/game	Tiap kelompok diberikan soal yang akan dikerjakan secara bergantian Soal Kelp 1 A1 A2 A3 A4 A5 Soal Kelp 2 B1 B2 B3 B4 B5 Soal Kelp 3 C1 C2 C3 C4 C5 Soal Kelp 4 D1 D2 D3 D4 D5 Soal Kelp 5 E1 E2 E3 E4 E5 Kelompok yang berhasil mengerjakan soal kuis dengan cepat dan tepat kan mendapat stiker poin .
Langkah Pembelajaran kooperatif 6	
Memberikan Penghargaan	Kelompok yang mendapatkan stiker poin terbanyak dinobatkan sebagai kelompok terbaik

Kegiatan akhir:

- Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari itu
- Pesan moral: sebagai ungkapan rasa syukur atas karunia Allah, diharapkan siswa merawat telinga dengan baik.
- Guru memberikan soal postes dan angket

Lampiran 8**SKENARIO PEMBELAJARAN****KELAS EKSPERIMEN****Kompetensi Inti:**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman berakhlak mulia.

Kompetensi dasar

- Memahami sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.
- Memahami hubungan antara struktur organ tubuh manusia dengan fungsinya, serta pemeliharaannya

Indikator:

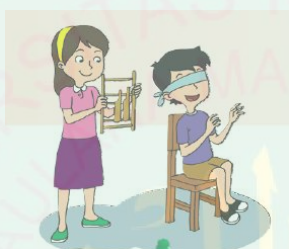
- Mengidentifikasi bagian-bagian telinga manusia berdasarkan pengamatan
- Menjelaskan fungsi bagian-bagian telinga
- Menjelaskan urutan-urutan proses mendengar
- Menerapkan cara memelihara kesehatan telinga

Tujuan Pembelajaran:

1. Setelah melakukan pembelajaran secara kooperatif berbantuan puzzle siswa dapat mengidentifikasi bagian-bagian telinga dengan benar.
2. Setelah melakukan pembelajaran secara kooperatif berbantuan puzzle siswa dapat menjelaskan fungsi bagian-bagian telinga dengan benar.
3. Setelah melakukan pembelajaran secara kooperatif berbantuan puzzle siswa dapat menjelaskan urutan-urutan proses mendengar dengan tepat
4. Setelah melakukan pembelajaran secara kooperatif berbantuan puzzle siswa dapat menerapkan cara memelihara kesehatan telinga dengan benar.

Kegiatan Awal:

1. Kelas dibuka dengan salam
2. Dilanjutkan dengan berdoa
3. Mengecek kehadiran siswa
4. Mengkondisikan siswa agar siap menerima pelajaran
5. Appersepsi:
 - Perwakilan siswa melakukan percobaan seperti gambar di bawah



- Guru bertanya kepada siswa:
 Guru: “Apakah kamu bisa mendengar sesuatu?”
 Siswa: (kemungkinan jawaban siswa) “Bisa”
 Guru: “Suara apa yang kamu dengar?”
 “Dari manakah arah suara yang kamu dengar?”
 “Mengapa kamu bisa mendengar suara itu?”
 Dst.
6. Guru menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran hari ini:

Langkah pembelajaran kooperatif 1	
Menyampaikan tujuan pembelajaran	Menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini tentang indra pendengaran (telinga) Setelah kegiatan pembelajaran selesai, kemampuan yang harus kalian kuasai adalah: • Mengidentifikasi bagian-bagian telinga manusia berdasarkan pengamatan • Menjelaskan fungsi bagian-bagian telinga • Menjelaskan urutan proses mendengar • Menerapkan cara memelihara kesehatan telinga
Memotivasi siswa	• Guru menekankan bahwa materi ini sangat penting karena berhubungan dengan organ

	tubuh kita sendiri. Jika kita memahami materi ini maka kita akan bisa memeliharanya dengan baik. • Dengan memelihara organ telinga dengan baik, maka kita termasuk orang-orang yang bisa mensyukuri pemberian Allah, dan Allah akan menambahkan nikmatNya kepada kita. • Dengan mengikuti proses pembelajaran dengan baik, maka akan meningkatkan prestasi belajar pada materi ini. • Guru juga menekankan bahwa materi ini juga merupakan salah satu materi Ujian Nasional sehingga kita perlu belajar dengan baik dan sungguh-sungguh agar mencapai prestasi belajar yang maksimal
--	---

Kegiatan Inti:

1. Guru mengadakan pre-test
2. Guru memberikan bacaan tentang materi indra pendengaran kepada siswa

Langkah pembelajaran kooperatif 2	
Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok	• Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa • Pembagian kelompok secara heterogen (jenis kelamin, kemampuan, dll) • Siswa dimotivasi agar setiap anggota kelompok berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran. Sehingga tingkat penguasaan materi di akhir pembelajaran sama. • Jika semua anggota kelompok bisa menguasai materi pembelajaran, maka pada saat kegiatan game puzzle kelompok akan bisa menyelesaikan dengan cepat dan benar. • Setiap kelompok yang bisa mencapai skor tertinggi pada setiap game, maka akan mendapatkan stiker poin. • Stiker akan diakumulasikan di akhir pembelajaran.
Langkah pembelajaran kooperatif 3	

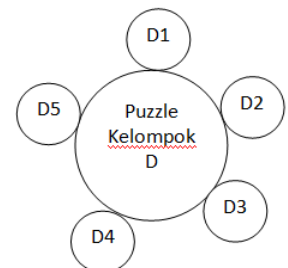
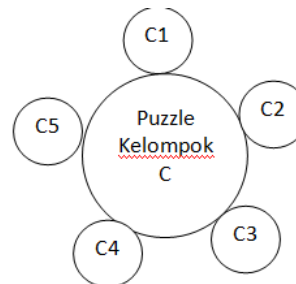
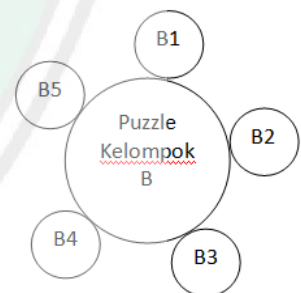
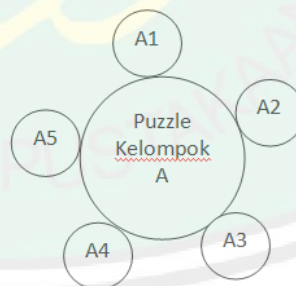
Menyajikan informasi	- Guru memberikan bahan bacaan tentang materi indra pendengaran kepada siswa - Diharapkan siswa mempelajari dengan baik secara berkelompok bisa secara berpasangan terlebih dahulu - Guru memberikan arahan/rambu-rambu materi apa yang harus dikuasai oleh siswa (bisa berupa Lembar Kerja) - Guru bisa mengetahui tingkat pemahaman siswa melalui presentasi hasil diskusi dan Tanya jawab
----------------------	--

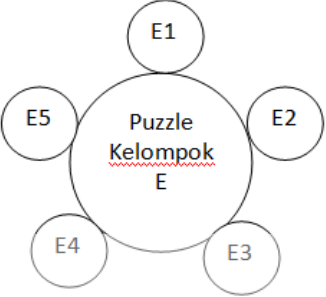
Langkah pembelajaran kooperatif ke 4

Membimbing kelompok bekerja dan belajar	- Pada tiap kelompok dibagikan puzzle materi telinga - Siswa dengan bimbingan dan motivasi guru berlatih menyusun puzzle hingga benar dan cepat
---	--

Langkah pembelajaran kooperatif 5

Evaluasi berupa permainan/game	- Tiap kelompok diberikan alat peraga puzzle bagian-bagian telinga (sebelumnya sudah dipelajari bersama anggota kelompoknya) - Game 1: dikerjakan bersama seluruh anggota kelompok.
--------------------------------	--



	 Bagi kelompok yang berhasil menyusun dengan cepat dan tepat akan mendapatkan stiker poin Game 2: dilakukan oleh perwakilan anggota kelompok secara bergantian Puzzle 1 A1 A2 A3 A4 A5 Puzzle 2 B1 B2 B3 B4 B5 Puzzle 3 C1 C2 C3 C4 C5 Puzzle 4 D1 D2 D3 D4 D5 Puzzle 5 E1 E2 E3 E4 E5 Anggota kelompok yang berhasil menyusun puzzle dengan cepat dan tepat mendapat stiker poin dan selanjutnya akan diakumulasikan dengan game sebelumnya.
Langkah Pembelajaran kooperatif 6	
Memberikan Penghargaan	Kelompok yang mendapatkan stiker poin terbanyak dinobatkan sebagai kelompok terbaik

Kegiatan akhir:

- Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari itu
- Pesan moral: sebagai ungkapan rasa syukur atas karunia Allah, diharapkan siswa merawat telinga dengan baik.
- Guru memberikan soal postes dan angket

Lampiran 9. Data Siswa MIN 1 Kota Malang

Data Siswa MIN 1 Kota Malang

Tahun pelajaran 2017/2018

Kelas	Jumlah Rombel	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	9	104	184	288
2	8	101	155	256
3	9	127	157	284
4	9	122	167	389
5	9	138	158	296
6	9	94	158	352
Jumlah Total	53	686	979	1665



MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 KOTA MALANG
KODE GURU PENGAMPU MATA PELAJARAN
TAHUN PELAJARAN 2017/2018



NO.	NAMA GURU	KODE GURU	TUGAS POKOK			TUGAS TAMBAHAN		TOTAL JAM
			GURU	MAPEL /JTM	JML. JTM	STRUKTURAL	JAM	
1	3		4	5	6	7	8	9
1	Drs. Suyanto, M.Pd	A	Guru Matematika Kelas IV	MAT-IV	6	KEPALA MADRASAH	18	24
2	Ani Zakiyah, S.Pd	B	GURU KELAS 1A	AA: 1X2, FQ: 1X2, PKN: 1X5, BI: 1X8, MAT: 1X5, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1, PUS: 1X1	28	WALI KELAS 1A	6	34
3	Siti Aliyah, S.Pd	C	GURU KELAS 1B	AA: 1X2, FQ: 1X2, PKN: 1X5, BI: 1X8, MAT: 1X5, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1, PUS: 1X1	28	WALI KELAS 1B	6	34
4	Fitra Hafidah, S.Pd, M.PdI	D	GURU KELAS 1C	AA: 1X2, FQ: 1X2, PKN: 1X5, BI: 1X8, MAT: 1X5, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1, PUS: 1X1	28	WALI KELAS 1C & KORLAS 1	6	34
5	Hasenuddin, S.Pd, M.PdI	E	GURU KELAS 1D	AA: 1X2, FQ: 1X2, PKN: 1X5, BI: 1X8, MAT: 1X5, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1, PUS: 1X1	28	WALI KELAS 1D	6	34
6	Khusnul Khotimah, S.Pd, M.PdI	F	GURU KELAS 1E	AA: 1X2, FQ: 1X2, PKN: 1X5, BI: 1X8, MAT: 1X5, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1, PUS: 1X1	28	WALI KELAS 1E	6	34
7	Achmed Fauzi, S.Kom, M.PdI	G	GURU KELAS 1F	AA: 1X2, FQ: 1X2, PKN: 1X5, BI: 1X8, MAT: 1X5, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1, PUS: 1X1	28	WALI KELAS 1F	6	34
8	Muthomimah, S.PdSD	H	GURU KELAS 1G	AA: 1X2, FQ: 1X2, PKN: 1X5, BI: 1X8, MAT: 1X5, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1, PUS: 1X1	28	WALI KELAS 1G	6	34
9	Ulfah Widyanis, S.Pd, M.PdI	I	GURU KELAS 1H	AA: 1X2, FQ: 1X2, PKN: 1X5, BI: 1X8, MAT: 1X5, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1, PUS: 1X1	28	WALI KELAS 1H	6	34
10	Nurul Hidayati, S.Pd, M.PdI	J	GURU KELAS 1I	AA: 1X2, FQ: 1X2, PKN: 1X5, BI: 1X8, MAT: 1X5, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1, PUS: 1X1	28	WALI KELAS 1I	6	34
11	Rahayu Trisnani, S.Pd, M.Pd	K	GURU KELAS 2A	AA: 1X2, FQ: 1X2, PKN: 1X5, BI: 1X8, MAT: 1X5, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1X1, PUS: 1X1	29	WALI KELAS 2A	6	35
12	Susmiyati, S.PdI, M.PdI	L	GURU KELAS 2B	AA: 1X2, FQ: 1X2, PKN: 1X5, BI: 1X8, MAT: 1X5, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1X1, PUS: 1X1	29	WALI KELAS 2B	6	35
13	Nurul Yaqin, S.Pd	M	GURU KELAS 2C	AA: 1X2, FQ: 1X2, PKN: 1X5, BI: 1X8, MAT: 1X5, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1X1, PUS: 1X1	29	WALI KELAS 2C	6	35
14	Qudriyatul Wahyuni, S.Pd	N	GURU KELAS 2D	AA: 1X2, FQ: 1X2, PKN: 1X5, BI: 1X8, MAT: 1X5, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1X1, PUS: 1X1	29	WALI KELAS 2D	6	35
15	Apri Sugiharto, S.Pd	O	GURU KELAS 2E	AA: 1X2, FQ: 1X2, PKN: 1X5, BI: 1X8, MAT: 1X5, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1X1, PUS: 1X1	29	WALI KELAS 2E	6	35
16	Dra. Naimatul Fuadah	P	GURU KELAS 2F	AA: 1X2, FQ: 1X2, PKN: 1X5, BI: 1X8, MAT: 1X5, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1X1, PUS: 1X1	29	WALI KELAS 2F	6	35



MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 KOTA MALANG
KODE GURU PENGAMPU MATA PELAJARAN
TAHUN PELAJARAN 2017/2018



NO.	NAMA GURU	KODE GURU	TUGAS POKOK			TUGAS TAMBAHAN		TOTAL JAM
			GURU	MAPEL /JTM	JML JTM	STRUKTURAL	JAM	
1	3		4	5	6	7	8	9
17	Kamsiani, S.Ag	Q	GURU KELAS 2G	AA: 1X2, FQ: 1X2, PKN: 1X5, BI: 1X8, MAT: 1X6, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1X1, PUS: 1X1	29	WALI KELAS 2G	6	35
18	Fauriza Amin, S.Pd.	R	GURU KELAS 2H	AA: 1X2, FQ: 1X2, PKN: 1X5, BI: 1X8, MAT: 1X6, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1X1, PUS: 1X1	29	WALI KELAS 2H	6	35
19	Sulandra Febriyanto, S.Pd, M.Pd	S	GURU KELAS 3A	AA3A: 1X2, N: 1X6, BI: 1X10, MAT: 1X6, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1X1	29	KORNET EKSTRAKURIKULER	6	35
20	Abdullah, S.Pd, M.Pd	T	GURU KELAS 3B	PKN: 1X5, BI: 1X10, MAT: 1X6, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1X1	27	KOORDINATOR BIDANG SARPRAS	6	35
21	Idha Fitriani, S.Pd	U	GURU KELAS 3C	AA3C: 1X2, PKN: 1X6, BI: 1X10, MAT: 1X6, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1X1	29	WALI KELAS 3C	6	35
22	Sri Handayani, S.Pd	V	GURU KELAS 3D	AA3D: 1X2, PKN: 1X6, BI: 1X10, MAT: 1X6, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1X1	29	WALI KELAS 3D	6	35
23	Dra. Hj. Ainun Zahriyah	W	GURU KELAS 3E	AA3E: 1X2, PKN: 1X6, BI: 1X10, MAT: 1X6, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1X1	29	WALI KELAS 3E	6	35
24	M. Iksan, S.Ag, M.Pd	X	GURU KELAS 3F	AA3F: 1X2, PKN: 1X6, BI: 1X10, MAT: 1X6, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1X1	29	WALI KELAS 3F	6	35
25	Ika Rahmi Nurhayati, S.Pd	Y	GURU KELAS 3G	AA3G: 1X2, PKN: 1X6, BI: 1X10, MAT: 1X6, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1X1	29	WALI KELAS 3G	6	35
26	Drs. Moch. Zain Hasanudin	Z	GURU KELAS 3H	AA3H: 1X2, PKN: 1X6, BI: 1X10, MAT: 1X6, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1X1	29	WALI KELAS 3H	6	35
27	Wahyu Tri K, S.Kom, M.Pd	A-1	GURU KELAS 3I	AA3I: 1X2, PKN: 1X6, BI: 1X10, MAT: 1X6, SBOP: 1X2, BJ: 1X2, KES: 1X1	29	WALI KELAS 3I	6	35
28	Ismawati, SH., S.Pd	B-1	GURU KELAS 4A	PKN: 1X5, BI: 1X7, MAT: 1X6, IPA: 1X3, IPS: 1X3, SBOP: 1X3, KES: 1X1, BD: 1X2	30	WALI KELAS 4A	6	36
29	Handri Setiawan, S.Pd, M.Pd	C-1	GURU KELAS 4B	PKN: 1X5, BI: 1X7, MAT: 1X6, IPA: 1X3, IPS: 1X3, SBOP: 1X3, KES: 1X1, BD: 1X2	30	KORNET BIDANG STUDI	6	36
30	Dra. Hj. Dewi Sri Mariya Ulfa	D-1	GURU KELAS 4C	PKN: 1X5, BI: 1X7, MAT: 1X6, IPA: 1X3, IPS: 1X3, SBOP: 1X3, KES: 1X1, BD: 1X2	30	WALI KELAS 4C	6	36
31	Abdul Haris Ishak, S.S, M.Pd	E-1	GURU KELAS 4D	PKN: 1X5, BI: 1X7, MAT: 1X6, IPA: 1X3, IPS: 1X3, SBOP: 1X3, KES: 1X1	30	KORNET KEHUMASAN	6	36
32	Rofiqoh, S.Pd	F-1	GURU KELAS 4E	PKN: 1X5, BI: 1X7, MAT: 1X6, IPA: 1X3, IPS: 1X3, SBOP: 1X3, KES: 1X1	30	WALI KELAS 4E	6	36
33	Adi Roeswigyanto, S.Pd, M.Pd	G-1	GURU KELAS 4F	PKN: 1X5, BI: 1X7, MAT: 1X6, IPA: 1X3, IPS: 1X3, SBOP: 1X3, KES: 1X1	30	WALI KELAS 4F	6	36



MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 KOTA MALANG
KODE GURU PENGAMPU MATA PELAJARAN
TAHUN PELAJARAN 2017/2018



NO.	NAMA GURU	KODE GURU	TUGAS POKOK			TUGAS TAMBAHAN		TOTAL JAM
			GURU	MAPEL /JTM	JML. JTM	STRUKTURAL	JAM	
1	3		4	5	6	7	8	9
34	Indah Kurniawati, S.Ag.	H-1	GURU KELAS 4G	PKN:1X5, BI:1X7, MAT:1X6, IPA:1X3, IPS:1X3, SBOP:1X3, KES:1X1, BD:1X2	30	WALI KELAS 4G & KOORLAS 4	6	36
35	Mukhamad Fauzi, S.Ag.	I-1	GURU KELAS 4H	PKN:1X5, BI:1X7, MAT:1X6, IPA:1X3, IPS:1X3, SBOP:1X3, KES:1X1, BD:1X2	30	WALI KELAS 4H	6	36
36	Okta Wijayanti, S.Pd	J-1	GURU KELAS 4I	PKN:1X5, BI:1X7, MAT:1X6, IPA:1X3, IPS:1X3, SBOP:1X3, KES:1X1, BD:1X2	30	WALI KELAS 4I	6	36
37	Irma Fajarwati, S.Pd, M.Pd	K-1	GURU KELAS 5A	PKN:1X5, BI:1X7, MAT:1X6, IPA:1X3, IPS:1X3, SBOP:1X3, KES:1X1	28	WALI KELAS 5A	6	34
38	Supriyadi, S.Pd, M.Pd	L-1	GURU KELAS 5B	PKN:1X5, BI:1X7, MAT:1X6, IPA:1X3, IPS:1X3, SBOP:1X3, KES:1X1	28	WALI KELAS 5B	6	34
39	Drs. Ninis Widayanti, S.PdI	M-1	GURU KELAS 5C	PKN:1X5, BI:1X7, MAT:1X6, IPA:1X3, IPS:1X3, SBOP:1X3, KES:1X1	28			28
40	Drs. Hanis Iswarini	N-1	GURU KELAS 5D	PKN:1X5, BI:1X7, MAT:1X6, IPA:1X3, IPS:1X3, SBOP:1X3, KES:1X1	28	WALI KELAS 5D	6	34
41	Akhmad Ridwan, S.Pd, M.PdI	O-1	GURU KELAS 5E	PKN:1X5, BI:1X7, MAT:1X6, IPA:1X3, IPS:1X3, SBOP:1X3, KES:1X1	28	WALI KELAS 5E & KORLAS V	6	34
42	Noviana, S.Pd, M.Pd	P-1	GURU KELAS 5F	PKN:1X5, BI:1X7, MAT:1X6, IPA:1X3, IPS:1X3, SBOP:1X3, KES:1X1	28	WALI KELAS 5F	6	34
43	Retno Wulandari, S.Pd	Q-1	GURU KELAS 5G	PKN:1X5, BI:1X7, MAT:1X6, IPA:1X3, IPS:1X3, SBOP:1X3, KES:1X1	28	WALI KELAS 5G	6	34
44	M. Dwi Cahyono, S.PdI, M.PdI	R-1	GURU KELAS 5H	PKN:1X5, BI:1X7, MAT:1X6, IPA:1X3, IPS:1X3, SBOP:1X3, KES:1X1	28	WALI KELAS 5H	6	34
45	Mutik Atul Khoiriyah, S.Pd	S-1	GURU KELAS 5I	PKN:1X5, BI:1X7, MAT:1X6, IPA:1X3, IPS:1X3, SBOP:1X3, KES:1X1	28	WALI KELAS 5I	6	34
46	Drs. Didin Tri Harjani, M.PdI	T-1	GURU KELAS 6A	PKN:1X5, BI:1X7, MAT:1X6, IPA:1X3, IPS:1X3, SBOP:1X3, KES:1x1	28	WALI KELAS 6A & KORLAS VI	6	34
47	Mujani, S.Pd, M.Pd	U-1	GURU KELAS 6B	PKN:1X5, BI:1X7, MAT:1X6, IPA:1X3, IPS:1X3, SBOP:1X3, KES:1x1	28	WALI KELAS 6B	6	34
48	Murita Hertiningtyas, S.Pd, M.Pd	V-1	GURU KELAS 6C	PKN:1X5, BI:1X7, MAT:1X6, IPA:1X3, IPS:1X3, SBOP:1X3, KES:1x1	28	WALI KELAS 6C	6	34
49	Nofi Hari Subagio, S.Pd, M.PdI	W-1	GURU KELAS 6D	PKN:1X5, BI:1X7, MAT:1X6, IPA:1X3, IPS:1X3, SBOP:1X3, KES:1x1	28	WALI KELAS 6D	6	34
50	Endah Sri Hariyanti, S.Pd	X-1	GURU KELAS 6E	PKN:1X5, BI:1X7, MAT:1X6, IPA:1X3, IPS:1X3, SBOP:1X3, KES:1x1	28	WALI KELAS 6E	6	34



MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 KOTA MALANG
KODE GURU PENGAMPU MATA PELAJARAN
TAHUN PELAJARAN 2017/2018



NO.	NAMA GURU	KODE GURU	TUGAS POKOK			TUGAS TAMBAHAN		TOTAL JAM
			GURU	MAPEL /JTM	JML JTM	STRUKTURAL	JAM	
1	3		4	5	6	7	8	9
51	Titik Rahayu, S.Pd	Y-1	GURU KELAS 6F	PKN-1X5, BI-1X7, MAT-1X6, IPA-1X3, IPS-1X3, SBDP-1X3, KES-1x1	28	WALI KELAS 6F	6	34
52	Nanang Sukmawan, S.Pd, M.Pd	Z-1	GURU KELAS 6G	PKN-1X5, BI-1X7, MAT-1X6, IPA-1X3, IPS-1X3, SBDP-1X3, KES-1x1	28	KORBO KESISWAAN	8	36
53	Novida Indrawati, S.Pd	A-2	GURU KELAS 6H	PKN-1X5, BI-1X7, MAT-1X6, IPA-1X3, IPS-1X3, SBDP-1X3, PJK-1x1	28	WALI KELAS 6H	6	34
54	Zaidi, S.Pd, M.Pd	B-2	GURU KELAS 6I	PKN-1X5, BI-1X7, MAT-1X6, IPA-1X3, IPS-1X3, SBDP-1X3, KES-1x1	28	KORBO HUMAS DAN PENGEMB. SOM	8	36
55	Moh. Mansyur, S.Ag, M.Pd	C-2	GURU PAI KELAS 6	QH5A-1.9X2, AA6A-E 5X2	28	PENANGGUNGJAWAB MUSHOLLA		28
56	Imam Ahmadi, S.Ag, M.Pd	D-2	GURU PAI KELAS 5	FQ4A-1.9X2, QH5A-D 4X2	26	KORBO KURIKULUM	8	34
57	Amin Dwi Cahyono, M.Pd	E-2	GURU PAI KELAS 3	SKI 3A-3I: 9X2, SKI 4A-E: 5X2	28			28
58	Nur Rahmah, S.Ag, MA	F-2	GURU PAI KELAS 6	SK16A-1.9X2, FQ5A-E 5X2	28	WALI KELAS 6G	6	34
59	Anik Atus Sa'diyah, S.Ag, M.Pd	G-2	GURU PAI KELAS 5 & 8	FQ5A-1: 9X2, FQ6F-I 4X2	26	WALI KELAS 3G	6	32
60	Khoirul Mujahidin, S.Ag, M.Pd	H-2	GURU PAI KELAS 5&1	SK14F-I: 4X2, SK15A-I: 9X2	26	KORMIT PPKAM		26
61	Syaifulloh, S.Ag, M.Pd	I-2	GURU PAI KELAS 4&5	QH5E-I 4X2, AA5A-1.9X2	26	Anggota Tim PPKAM		26
62	Rosyida Wahyuni, S.Pd	J-2	GURU PAI KELAS 4	AA4A-1.9X2, AA6E-1.5X2	28	WALI KELAS 4B	6	34
63	Musrotin, S.Pd	K-2	GURU PAI KELAS 1 & 2 & 4	QH1A-F: 6X2, QH4A-1.9X2	30	WALI KELAS 4F	6	36
64	Abdul Fatah, S.Ag, M.Pd	L-2	GURU PAI KELAS 2 & 3	QH2E-H: 4X2, QH3A-I: 9X2	26	WALI KELAS 3A & KORLAS II	6	32
65	Dra. Hj. Ninik Zulaicha	M-2	GURU BA KELAS 4&5	BA5E-I: 5X2, BA6A-I	28	WALI KELAS 6I	6	34
66	Uswatul Hasanah, S.Ag, M.Pd	N-2	GURU BA KELAS 3 & 5	BA3B-1x2, AA 3B- 1x2, BA4A-I: 9X2, BA5A-D: 4X2	30	Wali Kelas 3B	6	36
67	Drs. Shodiq, M.Pd	O-2	GURU BA KELAS 1 & 2	BA2E-H: 4X2, BA3A, C-I: 8X2	24	Anggota Tim PPKAM		24
68	Elok Lailatul Masudah, S.Pd	P-2	GURU BD KELAS 5 & 6	BD5F-I: 4X2, BD6A-I: 9X2	27			27
69	Elly Cholidah, S.Ag	Q-2	Guru Bhs. ARAB	BA 1A-I: 9X2, BA 2A-2D: 4X2	26			26
70	Nur Zahida Khoiriyah, S.Pd	R-2	GURU BINGG KELAS 1 & 4	BINGG1A-H.6X1, BINGG4A-1.9X2	26			26
71	Nien Andini, S.Pd	S-2	GURU BINGG KELAS 2 & 5	BINGG2A-1.9X1, BINGG5A-1.9X2	27			27
72	Fitri Nur Layli, S.Pd	T-2	GURU BINGG KELAS 3 & 6	BINGG3A-1.9X1, BINGG6A-1.9X2	27			27



MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 KOTA MALANG
KODE GURU PENGAMPU MATA PELAJARAN
TAHUN PELAJARAN 2017/2018



NO.	NAMA GURU	KODE GURU	TUGAS POKOK			TUGAS TAMBAHAN		TOTAL JAM
			GURU	MAPEL /JTM	JML. JTM	STRUKTURAL	JAM	
1	3		4	5	6	7	8	9
73	Riset Wijang Prihendana, S.Pd	U-2	GURU KOM KELAS 4 & 5 & 6	KOM4 A-LSX1, KOM5 A-LSX1, KOM6 A-LSX1	27	Penanggung Jawab Lab. Komputer		27
74	Wahyu Subekti, S.Pd	V-2	GURU PJOK KELAS 1	PJOK1 A-H:BX3	27			27
75	Vidi Dwi Ristiono, S.Pd	W-2	GURU PJOK KELAS 2	PJOK2 A-H:BX3	24			24
76	Dodik Tri Witjaksono, S.Pd	X-2	GURU PJOK KELAS 4	PJOK4 A-I:BX3	27	Anggota Tim PPKM		27
77	Muh. Iqbal A.A., S.Pd	Y-2	GURU PJOK KELAS 6	PJOK6 A-I:BX3	27			27
78	Faisol Husan, S.Pd	Z2	GURU PJOK KELAS 3	PJOK3 A-I:BX3	27			27
79	Guntur Firmansyah, S.Pd, M.Pd	A3	GURU PJOK KELAS 5	PJOK5 A-I:BX3	27			27
80	Liana Oktavina, S.Kom	C3	Guru TIK	TIK1A-1I, 2A-2I, dan 3A-3I	26			26
81	Fitria Nur Sholichah, M.Pd	D3	Guru Fiqh Kelas 3, Qh Kls 1,2	FQ3 A-I: 3x2, Qh 1G-I: 3x2, Qh2A-D: 4x2	32			32
82	Nur Fitriyah, S.Pd	E3	GURU BACA QURAN 1	BQ1A-I: 2A-H, 3A-I	28			28
83	M. Sholeh Wibowo, S.Pd	F3	GURU BACA QURAN 2	BQ1A-I: 2A-H, 3A-I	28			28
84	Moh. Jama'arif, S.Pd	G3	GURU BACA QURAN 3	BQ1A-I: 2A-H, 3A-I	28			28
85	Rachmawati, S.H	H3	GURU BACA QURAN 4	BQ1A-I: 2A-H, 3A-I	28			28
86	Shafraji, S.Pd	I3	GURU BACA QURAN 5	BQ1A-I: 2A-H, 3A-I	28			28
87	Hollifah Ika Nurhayati, S.Pd	J3	GURU BACA QURAN 6	BQ1A-I: 2A-H, 3A-I	28			28
88	Wahyu Khusnul K, S.Pd	F-3	GURU BACA QURAN 7	BQ1A-I: 2A-H, 3A-I	28			28
89	Wahyu Setyawan Sutikno, S.Pd	G-3	GURU BACA QURAN 8	BQ1A-I: 2A-H, 3A-I	28			28
90	M. Aliqodin, S.Pd	H-3	GURU BACA QURAN 9	BQ4A-I: 5A-I, 6A-I	28			28
91	Nur Fadlatul Ilimiyah, M.Si	I-3	GURU BACA QURAN 10	BQ4A-I: 5A-I, 6A-I	28			28
92	Azizatul Amaliyah, S.Si	J-3	GURU BACA QURAN 11	BQ4A-I: 5A-I, 6A-I	28			28
93	Lailatus Sa'diyah	K-3	GURU BACA QURAN 12	BQ4A-I: 5A-I, 6A-I	28			28
94	M. Kasryul Haqqir Ridho	L-3	GURU BACA QURAN 13	BQ4A-I: 5A-I, 6A-I	28			28
95	Fitriyanti Rosyida, S.Pd	M-3	GURU BACA QURAN 14	BQ4A-I: 5A-I, 6A-I	28			28
96	Umi Nafisatul Qoyyimah	O-3	GURU BACA QURAN 15	BQ4A-I: 5A-I, 6A-I	28			28
97	Bagus Indra Ikawan	P-3	GURU BACA QURAN 16	BQ4A-I: 5A-I, 6A-I	28			28
98	Maria Ulfa, S.Kom	Q-3	GURU BACA QURAN 17	BQ4A-I: 5A-I, 6A-I	28			28
99	Imron	R-3	GURU BACA QURAN 18	BQ4A-I: 5A-I, 6A-I	28			28
100	Qonitah Emiliyah, S.Pd	S-3	GURU BD KELAS 5 & 6	BD5A-E: 5X2, BD6A-I: 5X2	28			28



MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 KOTA MALANG
KODE GURU PENGAMPU MATA PELAJARAN
TAHUN PELAJARAN 2017/2018



NO.	NAMA GURU	KODE GURU	TUGAS POKOK			TUGAS TAMBAHAN		TOTAL JAM
			GURU	MAPEL /JTM	JML. JTM	STRUKTURAL	JAM	
1	3		4	5	6	7	8	9
101	Yuli Ashutik, S.Pd	T-3	Guru Piket	Piket Kls 1 - 6: 6 x 5				30



17 Januari 2017
Kepala Madrasah

Dis. DUTANTO, M.Pd
196701091998031001



Lampiran 11

KELOMPOK :.....

KELAS:

Diskusikan dan kerjakan bersama dengan teman satu kelompok!

Setelah dibahas, pelajari kembali dan hafalkan bagian telinga, fungsi dan urutan proses mendengar!

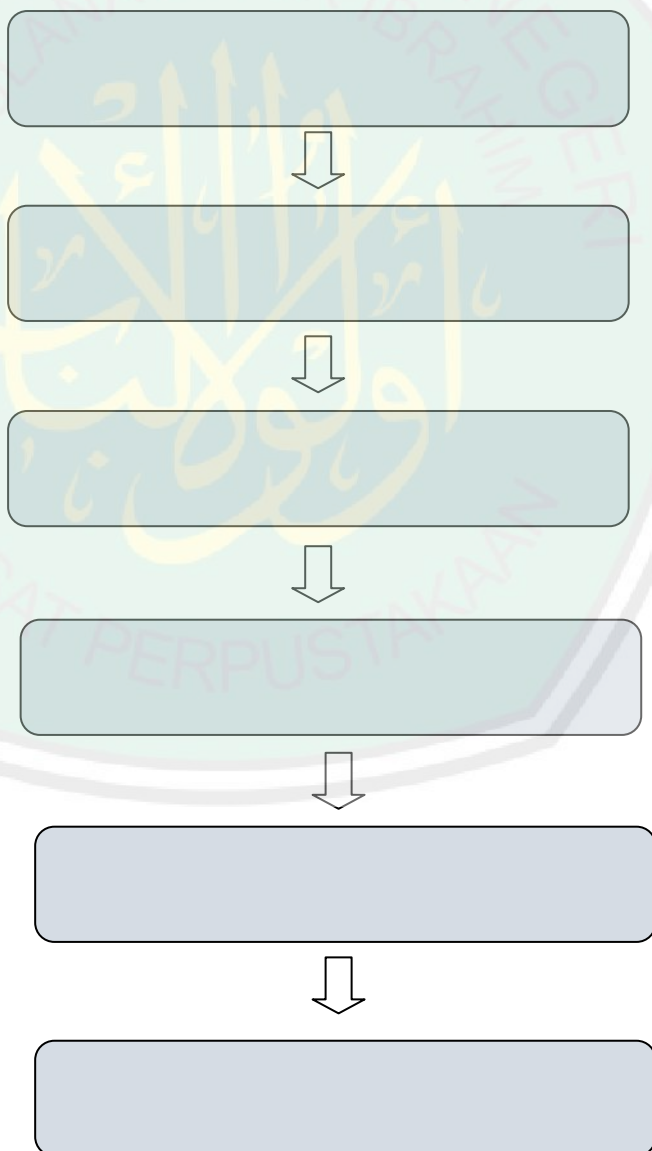


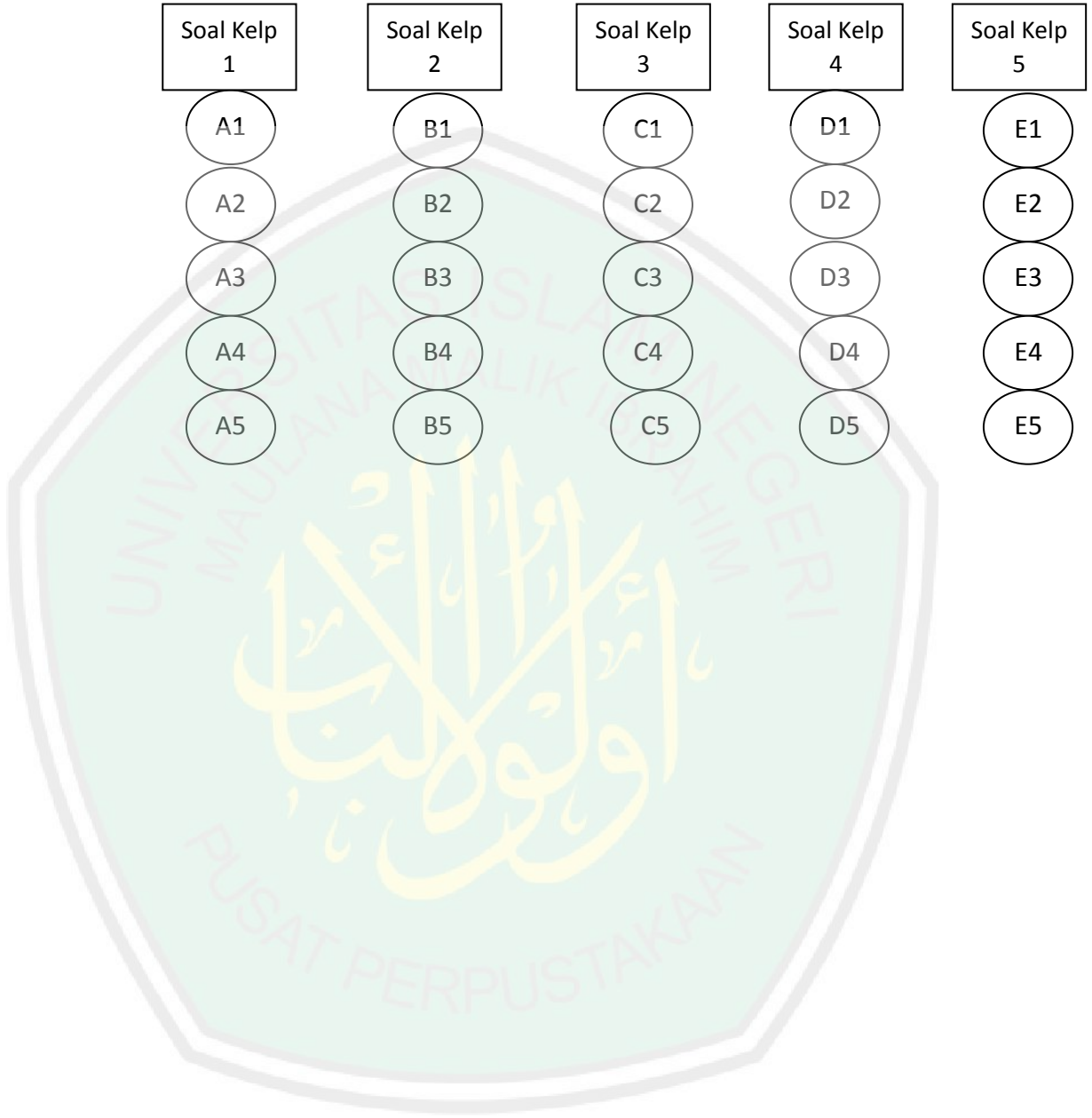
No	Nama Bagian	Fungsi bagian-bagian telinga
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

Proses mendengar!

- (1) Kemudian masuk melalui liang /saluran telinga
- (2) Getaran bunyi diteruskan ke tiga tulang pendengaran
- (3) Getaran bunyi di kumpulkan oleh daun telinga
- (4) Getaran bunyi ditangkap dan menggetarkan gendang telinga
- (5) Impuls syaraf dihantarkan ke otak oleh syaraf pendengaran
- (6) Kemudian dilanjutkan ke koklea dan menggetarkan cairan limfe

Urutkan proses mendengar di atas dengan benar!





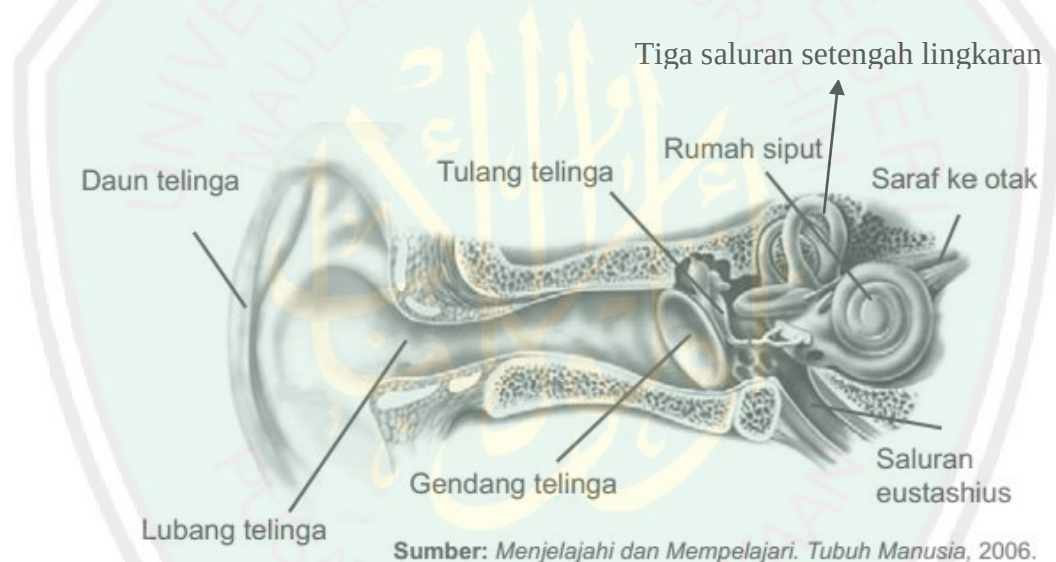
Lampiran 12

INDRA PENDENGAR (TELINGA)

Tahukah kamu mengapa manusia dapat mendengar?

Manusia dapat mendengar karena memiliki indra pendengaran. Telinga merupakan indera pendengar. Telinga sebagai indera pendengar peka terhadap rangsang bunyi.

Bagian- bagian telinga



Telinga terdiri atas tiga bagian yaitu telinga luar, tengah, dan dalam.

a. Telinga bagian luar

Telinga bagian luar terdiri dari daun telinga, lubang telinga, dan saluran telinga luar.

b. Telinga bagian tengah

Telinga bagian tengah terdiri dari gendang telinga, tulang-tulang pendengaran (tulang martil, landasan, sanggurdi), dan saluran eustachius.

c. Telinga bagian dalam

Telinga bagian dalam terdiri dari tiga saluran setengah lingkaran, rumah siput, dan saraf-saraf pendengaran.

Fungsi bagian-bagian telinga:

1. Daun telinga berfungsi untuk mengumpulkan getaran bunyi/suara dari lingkungan.
2. Liang/lubang/saluran telinga berfungsi untuk saluran masuk getaran bunyi.
3. Gendang telinga/selaput pendengaran berfungsi untuk menangkap/menerima bunyi/suara yang masuk ke dalam telinga.
4. Tulang-tulang pendengaran berfungsi untuk memperkuat getaran dan menghantarkan getaran dari gendang telinga ke telinga bagian dalam.
5. Saluran eustachius menghubungkan telinga bagian tengah dengan hidung dan tenggorokan. Saluran ini berfungsi menjaga keseimbangan tekanan udara (agar di dalam rongga telinga dan tekanan udara di luar selalu sama).
6. Tiga saluran setengah lingkaran berfungsi mengatur keseimbangan tubuh.
7. Koklea/ rumah siput
Merupakan tempat ujung-ujung syaraf pendengaran.
Di dalam rumah siput terdapat cairan dan rambut-rambut halus.
Rambut rambut halus akan menyampaikan getaran ke ujung-ujung saraf pendengaran.
8. Saraf-saraf pendengaran berfungsi meneruskan rangsang bunyi ke otak.

Cara Kerja Telinga:

Daun telinga berfungsi sebagai corong untuk mengumpulkan getaran bunyi. Getaran bunyi tersebut kemudian masuk ke dalam lubang telinga. Apabila getaran bunyi mencapai gendang telinga, maka gendang telinga ikut bergetar. Getaran gendang telinga menggetarkan tulang-tulang pendengaran. Selanjutnya, rumah siput bergetar demikian juga cairan limfa di dalam rumah siput. Getaran cairan limfa merangsang ujung-ujung saraf. Ujung-ujung syaraf menyampaikan rangsang bunyi tersebut ke otak. Dengan demikian kita dapat mendengar .

Kelainan pada Telinga

Telinga harus dirawat dan dijaga kebersihannya. Jika tidak dijaga, maka akan menimbulkan berbagai kelainan dan penyakit.

a. Tuli atau tidak dapat mendengar.

Tuli adalah kelainan pada telinga yang menyebabkan penderita tidak bisa mendengar. Tuli biasanya dialami sejak lahir (cacat sejak lahir). Namun, ada pula orang yang tuli setelah dewasa.

Tuli bisa disebabkan karena kerusakan gendang telinga atau saraf-saraf pendengaran. Hal ini karena kebiasaan yang sering mendengar bunyi terlalu keras. Akibatnya, fungsi telinga menjadi menurun.

- b. **Congek** adalah keluarnya cairan berbau busuk dari dalam telinga akibat radang pada telinga bagian dalam.. Hal ini disebabkan adanya infeksi bakteri ke dalam telinga. Infeksi ini menyebabkan telinga bernanah dan berbau busuk. Orang yang menderita penyakit ini biasanya tidak menjaga kebersihan telinga.
- c. **Bisul atau luka** dapat terjadi di dalam telinga akibat infeksi. Kebiasaan buruk mengorek telinga menggunakan jari, korek api yang bisa melukai telinga. Bisul dalam telinga mengakibatkan rasa nyeri (sakit luar biasa).

Cara memelihara kesehatan telinga

Agar terhindar dari berbagai kelainan atau penyakit telinga, hal-hal berikut ini harus diperhatikan dengan baik.

1. Kebersihan telinga harus dijaga agar lubang telinga tidak tersumbat. Namun demikian, kamu harus berhati-hati saat membersihkan telinga supaya tidak merobek gendang telinga.
2. Sebaiknya, kamu menghindari bunyi yang terlalu keras atau bising, misalnya suara mesin atau music yang terlalu keras.
3. Jika telingamu sering berdenging, segeralah pergi ke dokter THT (Telinga, Hidung, Tenggorokan). Gejala itu sering menjadi gejala awal penyakit tuli.



Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	34.13	90.383	-.427	.	.725
soal2	34.26	85.131	.293	.	.707
soal3	34.55	82.523	.539	.	.697
soal4	34.23	83.647	.502	.	.701
soal5	34.58	83.452	.440	.	.701
soal6	34.55	85.056	.260	.	.707
soal7	34.58	84.518	.321	.	.705
soal8	34.48	81.458	.656	.	.693
soal9	34.55	86.389	.116	.	.712
soal10	34.39	81.445	.676	.	.692
soal11	34.26	81.931	.696	.	.694
soal13	34.03	86.699	.300	.	.711
soal14	34.23	84.047	.450	.	.702
soal16	34.52	84.658	.301	.	.706
soal17	34.03	88.166	-.138	.	.716
soal18	34.29	84.746	.327	.	.706
soal19	34.52	83.991	.374	.	.703
soal20	34.48	85.058	.258	.	.707
soal21	34.32	82.892	.533	.	.698
soal22	34.23	83.914	.467	.	.702
soal23	34.13	85.583	.323	.	.708
soal24	34.81	87.495	.010	.	.715
soal25	34.39	82.645	.538	.	.697
soal26	34.29	84.746	.327	.	.706
soal27	34.97	88.166	-.138	.	.716
soal28	34.81	85.761	.243	.	.709
soal29	34.16	84.673	.424	.	.704
soal30	34.26	84.998	.309	.	.706
totalnilai	17.00	21.933	1.000	.	.783

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
35.00	87.733	9.367	29

SAVE OUTFILE='E:\TESIS\datapretes-bunovi.sav'
/COMPRESSED.

NEW FILE.

DATASET NAME DataSet1 WINDOW=FRONT.

RELIABILITY

```

/VARIABLES=per1 per2 per3 per4 per5 per6 per7 per8 per9 per10 per11 per12
per13 per14 per15 per16 per17 per18 per19 per20 per21 per22 per23 per24
per25 per26 per27 per28 per29 per30 per31 totper
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL/MODEL=ALPHA
/STATISTICS=SCALE
/SUMMARY=TOTAL .

```

RELIABILITY

```

/VARIABLES=per1 per2 per3 per4 per5 per6 per7 per8 per9 per10 per11 per12
per13 per14 per15 per16 per17 per18 per19 per20 per21 per22 per23 per24
per25 per26 per27 per28 per29 per30 per31 totper
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL/MODEL=ALPHA
/STATISTICS=SCALE CORR
/SUMMARY=TOTAL .

```

Reliability = .783

Inter-Item Correlation Matrix

	soal8	soal9	soal10	soal11	soal13	soal14	soal16
soal1	-.373	-.231	-.108	-.227	-.070	-.208	-.012
soal2	.019	-.057	-.015	.326	.310	.034	.128
soal3	.230	-.172	.588	.387	.166	.180	.289
soal4	.249	.025	.204	.563	.338	.262	.214
soal5	.430	.280	.004	.202	.155	.459	-.038
soal6	.360	.218	.322	.091	.166	.335	.159
soal7	.038	-.246	.407	.352	.155	.146	.093
soal8	1.000	.360	.423	.462	.189	.403	.163
soal9	.360	1.000	.056	.091	.166	.180	.029
soal10	.423	.056	1.000	.591	.230	.204	.372
soal11	.462	.091	.591	1.000	.310	.387	.128
soal13	.189	.166	.230	.310	1.000	.338	-.189
soal14	.403	.180	.204	.387	.338	1.000	-.249
soal16	.163	.029	.372	.128	-.189	-.249	1.000
soal17	-.177	-.201	-.145	-.108	-.033	-.099	-.189
soal18	.376	.009	.075	.110	-.117	.334	.193
soal19	.163	.159	.372	.276	.177	-.249	.483
soal20	.483	.490	.158	.314	.189	.095	-.225
soal21	.437	-.206	.443	.382	-.126	.122	.392
soal22	.249	-.130	.363	.387	.338	.077	-.095
soal23	.205	.156	.287	.433	-.070	.022	.180
soal24	.148	-.281	-.114	.102	.089	.265	-.311
soal25	.158	-.210	.456	.288	-.145	.046	.239
soal26	.234	.009	.221	.272	.285	-.005	.050
soal27	-.189	-.166	-.230	-.310	.033	.099	-.177
soal28	.148	.212	.222	.289	.089	.265	.016
soal29	.102	-.131	.372	.343	-.080	.392	.249
soal30	.314	-.057	.137	-.179	-.108	.387	.128
totalnilai	.687	.169	.704	.720	.317	.486	.350

Inter-Item Correlation Matrix

	soal24	soal25	soal26	soal27	soal28	soal29
soal1	-.299	-.108	-.246	.070	-.055	-.169
soal2	-.084	.137	.435	.108	-.084	.142
soal3	.048	.322	.152	-.166	.048	.398
soal4	-.126	.204	.334	.099	.069	.392
soal5	.246	.004	.256	.215	.080	.373
soal6	.048	.056	-.276	-.166	.376	.045
soal7	-.085	.407	.256	-.155	.080	.195
soal8	.148	.158	.234	-.189	.148	.102
soal9	-.281	-.210	.009	-.166	.212	-.131
soal10	-.114	.456	.221	-.230	.222	.372
soal11	.102	.288	.272	-.310	.289	.343
soal13	.089	-.145	.285	.033	.089	-.080
soal14	.265	.046	-.005	.099	.265	.392
soal16	-.311	.239	.050	-.177	.016	.249
soal17	.089	-.145	.285	.033	-.373	-.080
soal18	.133	.221	-.096	-.285	-.046	.299
soal19	-.311	.504	.335	-.177	.016	-.277
soal20	-.016	.026	.234	-.189	.148	-.074
soal21	-.011	.443	.167	-.265	-.011	.448
soal22	.265	.363	.334	.099	-.126	-.027
soal23	-.055	.287	-.246	-.474	.189	.093
soal24	1.000	-.114	-.046	.373	-.033	.215
soal25	-.114	1.000	.221	.145	.222	.192
soal26	-.046	.221	1.000	.117	-.226	-.087
soal27	.373	.145	.117	1.000	-.089	.080
soal28	-.033	.222	-.226	-.089	1.000	.215
soal29	.215	.192	-.087	.080	.215	1.000
soal30	-.084	.439	-.052	-.108	.102	.142
totalnilai	.053	.575	.370	-.119	.284	.457

Reliability

Angket Motivasi

[DataSet1]

Warnings

The determinant of the covariance matrix is zero or approximately zero. Statistics based on its inverse matrix cannot be computed and they are displayed as system missing values.

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	31	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.753	.954	32

Inter-Item Correlation Matrix

	per1	per2	per3	per4	per5	per6	per7	per8
per1	1.000	.683	.630	.262	.537	.521	.487	.635
per2	.683	1.000	.481	.286	.559	.451	.594	.584
per3	.630	.481	1.000	.427	.271	.592	.502	.586
per4	.262	.286	.427	1.000	.164	.557	.118	.382
per5	.537	.559	.271	.164	1.000	.301	.475	.444
per6	.521	.451	.592	.557	.301	1.000	.310	.603
per7	.487	.594	.502	.118	.475	.310	1.000	.421
per8	.635	.584	.586	.382	.444	.603	.421	1.000
per9	.443	.539	.154	.396	.677	.404	.478	.396
per10	-.081	.044	-.235	-.052	-.043	-.210	-.094	-.386
per11	.701	.520	.477	.421	.445	.529	.463	.542
per12	.041	.087	.439	.371	-.032	.526	.133	.132
per13	.695	.615	.529	.480	.245	.633	.329	.577
per14	.684	.647	.598	.378	.506	.572	.533	.669
per15	.455	.442	.232	.495	.215	.500	.047	.527
per16	.644	.402	.601	.274	.322	.625	.306	.562
per17	.583	.370	.243	.162	.448	.307	.347	.333
per18	.614	.508	.500	.384	.092	.459	.234	.425
per19	.576	.634	.398	.351	.309	.530	.343	.365
per20	.538	.553	.281	.333	.269	.490	.353	.315
per21	.558	.401	.485	.550	.542	.494	.373	.419
per22	.376	.542	.581	.565	.123	.453	.488	.509
per23	.660	.460	.603	.232	.231	.536	.393	.615
per24	.373	.388	.179	.447	.361	.238	.115	.265
per25	.670	.532	.251	.132	.585	.278	.320	.404
per26	.622	.504	.632	.257	.583	.475	.578	.572
per27	.516	.538	.594	.442	.158	.353	.194	.313
per28	.515	.353	.436	.413	.228	.727	.083	.387
per29	.594	.435	.662	.458	.351	.734	.317	.435
per30	.331	.573	.483	.351	.000	.357	.295	.350
per31	.313	.513	.179	.150	.447	.431	.436	.455
totper	.825	.783	.716	.581	.547	.766	.561	.708

Mean	Varian	of items
244.84	1130.00	32

Inter-Item Correlation Matrix

	per17	per18	per19	per20	per21	per22	per23	per24
per1	.583	.614	.576	.538	.558	.376	.660	.373
per2	.370	.508	.634	.553	.401	.542	.460	.388
per3	.243	.500	.398	.281	.485	.581	.603	.179
per4	.162	.384	.351	.333	.550	.565	.232	.447
per5	.448	.092	.309	.269	.542	.123	.231	.361
per6	.307	.459	.530	.490	.494	.453	.536	.238
per7	.347	.234	.343	.353	.373	.488	.393	.115
per8	.333	.425	.365	.315	.419	.509	.615	.265
per9	.409	.333	.514	.395	.587	.211	.302	.432
per10	.051	.273	.317	-.059	.073	-.120	-.258	.165
per11	.581	.665	.662	.420	.567	.349	.494	.459
per12	.012	.354	.314	.052	.296	.244	.234	-.030
per13	.194	.725	.703	.731	.321	.507	.585	.412
per14	.417	.507	.503	.327	.487	.392	.663	.187
per15	.086	.484	.411	.450	.244	.371	.355	.233
per16	.411	.573	.630	.312	.525	.209	.678	.296
per17	1.000	.126	.114	.291	.593	-.005	.280	.297
per18	.126	1.000	.840	.517	.351	.480	.492	.423
per19	.114	.840	1.000	.586	.351	.380	.447	.509
per20	.291	.517	.586	1.000	.166	.213	.162	.428
per21	.593	.351	.351	.166	1.000	.396	.463	.320
per22	-.005	.480	.380	.213	.396	1.000	.565	.355
per23	.280	.492	.447	.162	.463	.565	1.000	.302
per24	.297	.423	.509	.428	.320	.355	.302	1.000
per25	.419	.485	.591	.513	.454	.253	.408	.711
per26	.360	.393	.376	.305	.351	.299	.412	.077
per27	.154	.458	.398	.322	.343	.625	.457	.456
per28	.391	.356	.366	.509	.253	.185	.363	.280
per29	.362	.490	.483	.432	.468	.390	.576	.242
per30	-.105	.580	.581	.501	.123	.491	.415	.181
per31	.297	.181	.419	.319	.142	.210	.257	.253
totper	.484	.726	.763	.626	.644	.602	.684	.530

Inter-Item Correlation Matrix

	per25	per26	per27	per28	per29	per30	per31	totper
per1	.670	.622	.516	.515	.594	.331	.313	.825
per2	.532	.504	.538	.353	.435	.573	.513	.783
per3	.251	.632	.594	.436	.662	.483	.179	.716
per4	.132	.257	.442	.413	.458	.351	.150	.581
per5	.585	.583	.158	.228	.351	.000	.447	.547
per6	.278	.475	.353	.727	.734	.357	.431	.766
per7	.320	.578	.194	.083	.317	.295	.436	.561
per8	.404	.572	.313	.387	.435	.350	.455	.708
per9	.453	.408	.052	.199	.250	.131	.526	.622
per10	.005	.185	.037	-.249	-.172	.000	-.040	-.035
per11	.593	.610	.215	.393	.420	.278	.408	.771
per12	-.222	.234	.158	.208	.411	.183	.249	.371
per13	.507	.394	.526	.616	.654	.604	.272	.804
per14	.250	.762	.407	.508	.727	.383	.557	.805
per15	.372	.265	.346	.452	.228	.356	.127	.557
per16	.422	.542	.334	.531	.648	.272	.423	.734
per17	.419	.360	.154	.391	.362	-.105	.297	.484
per18	.485	.393	.458	.356	.490	.580	.181	.726
per19	.591	.376	.398	.366	.483	.581	.419	.763
per20	.513	.305	.322	.509	.432	.501	.319	.626
per21	.454	.351	.343	.253	.468	.123	.142	.644
per22	.253	.299	.625	.185	.390	.491	.210	.602
per23	.408	.412	.457	.363	.576	.415	.257	.684
per24	.711	.077	.456	.280	.242	.181	.253	.530
per25	1.000	.269	.389	.323	.261	.160	.188	.608
per26	.269	1.000	.279	.442	.615	.253	.535	.676
per27	.389	.279	1.000	.467	.512	.429	.052	.606
per28	.323	.442	.467	1.000	.729	.163	.174	.620
per29	.261	.615	.512	.729	1.000	.407	.363	.752
per30	.160	.253	.429	.163	.407	1.000	.109	.533
per31	.188	.535	.052	.174	.363	.109	1.000	.506
totper	.608	.676	.606	.620	.752	.533	.506	1.000

Lampiran14a

Uji Normalitas Variabel Motivasi dan Prestasi Belajar Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		C.pre.mot	C.post.mot	C.pre.prest	C.post.prest
N		33	33	33	33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	78.30	78.58	62.21	83.00
	Std. Deviation	12.264	10.642	16.169	12.189
Most Extreme Differences	Absolute	.124	.095	.222	.158
	Positive	.088	.095	.127	.087
	Negative	-.124	-.087	-.222	-.158
Kolmogorov-Smirnov Z		.714	.548	1.278	.906
Asymp. Sig. (2-tailed)		.688	.925	.076	.385

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran14b

Uji Normalitas Variabel Motivasi dan Prestasi Belajar Kelas Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Eks.pre.mot	Eks.post.mot	Eks.pre.prest	Eks.post.prest
N		33	33	33	33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	77.48	91.67	64.27	93.33
	Std. Deviation	9.131	7.773	15.304	7.100
Most Extreme Differences	Absolute	.098	.196	.177	.209
	Positive	.084	.142	.126	.174
	Negative	-.098	-.196	-.177	-.209
Kolmogorov-Smirnov Z		.562	1.127	1.016	1.198
Asymp. Sig. (2-tailed)		.911	.157	.254	.113

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

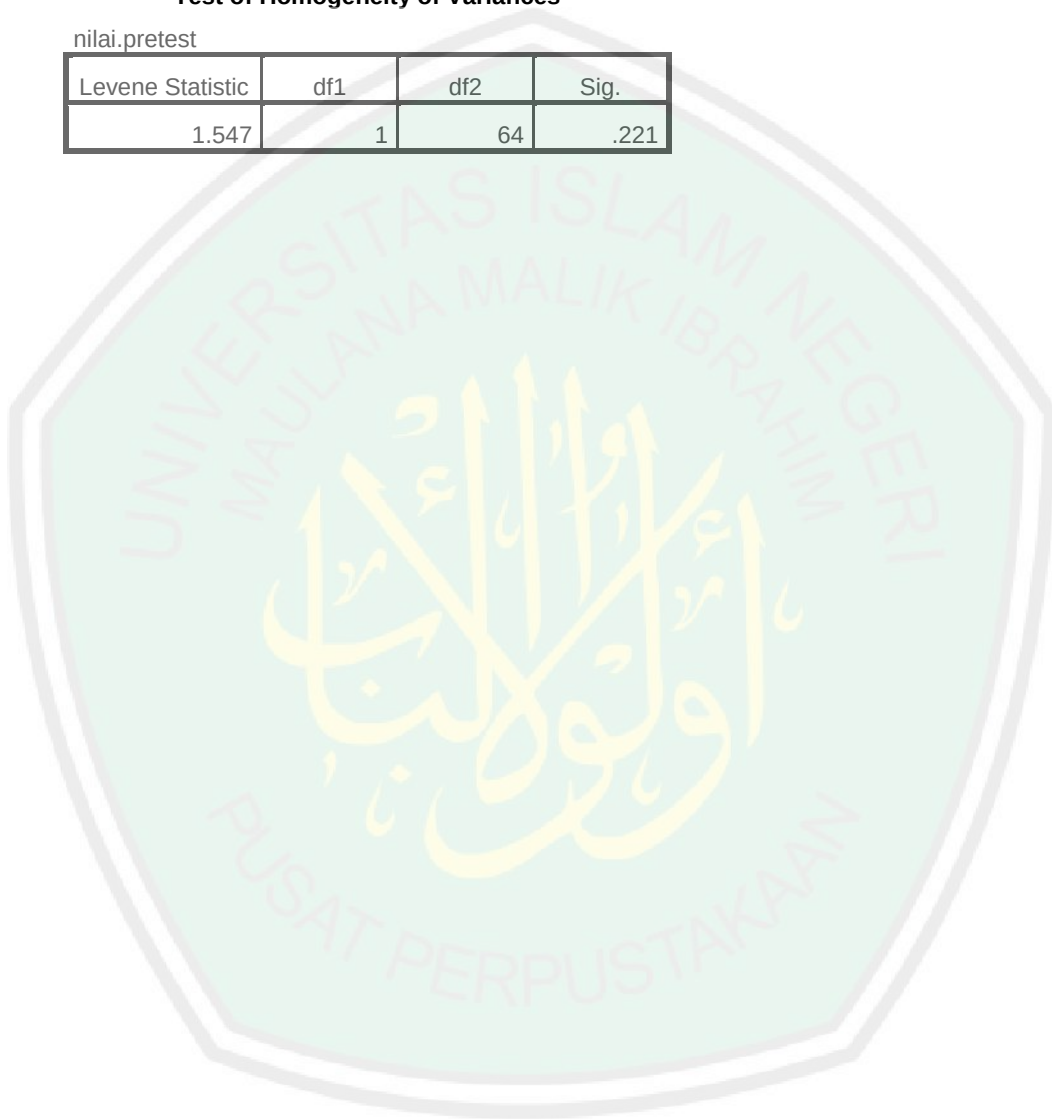
Lampiran 15

Uji Homogenitas Motivasi belajar Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances

nilai.pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.547	1	64	.221



Lampiran 16

Uji Homogenitas Prestasi Belajar Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances

TOTAL MOTIVASI

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.077	1	64	.317

Lampiran 17 Deskripsi Data Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Puzzle, Motivasi dan prestasi belajar IPA di

NO	INDUK	NAMA	KELAS	MODEL		MOTIVASI		PRESTASI	
				PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST
1	7902	ACHMAD RAFA ASMARADANA	4D		71	48	50	73	93
2	7907	AFANIN LUTHFIYYAH	4D		71	64	65	67	67
3	7921	ALODIA AMORETA CANDRA KIRANA	4D		57	72	75	53	93
4	7922	ALTAMIS FAIZAN KABISATYA	4D		36	52	52	80	93
5	8467	ALTHAF MUHAMMAD ATHARAUF	4D		71	75	79	73	93
6	7943	ARYA PANJI WIDYHARTO	4D		36	64	66	73	87
7	7952	AULIA NIRINA FIRMANDA	4D		36	57	57	67	80
8	7957	AURIN ANZILIA AZMI	4D		57	52	54	73	60
9	7959	AURORA DZAKIYYAH BALQIS	4D		86	65	67	67	93
10	8003	HANA SABILAH	4D		57	48	59	40	73
11	8012	KANAYA ADYA IRSADAH	4D		71	60	66	33	87
12	8013	KAYLA NAFIS	4D		36	43	50	53	53
13	8023	KHIRANIA APRILLIA INDRIANA P	4D		36	56	58	47	67
14	8039	MOCH. IMAM GOZALI	4D		57	47	50	67	93
15	8043	MOHAMMAD AR-ROYYAN FISSABHIL	4D		57	41	40	80	93
16	8050	MUHAMMAD ASYRAFI KHALQI	4D		86	45	50	87	80
17	8053	MUHAMMAD FAKHRI AKMAL FADLUR	4D		57	70	72	67	70
18	8776	MUHAMMAD NAZILULLAH PRANAJA	4D		71	55	56	33	57
19	8078	NABILA CHIARA HASANAH	4D		71	80	84	40	93
20	8092	NAURA SHAFa SALSABILLA	4D		86	65	66	93	87
21	8483	NINDIA KHALISHA NAILA PUTRI	4D		86	42	40	40	40
22	8101	NUR LINTANG KIRANA WASISTA	4D		86	71	56	67	73
23	8486	RAFFI AMMAR GHIFARI	4D		57	69	56	40	87
24	8114	RAISA ULYA MUSTAFAVI	4D			58	60	60	67
25	8118	RASYA FIRDAUSI IWAN PRATAMA	4D		71	51	52	73	60
26	8775	RIZKY RAFI THAMRIN	4D		36	51	57	67	80
27	8488	SABDA ANDHIKA PURKUNCORO	4D		36	65	66	80	60
28	8131	SARAH TORIK ALKATIRI	4D		86	44	45	33	47
29	8142	TALITHA YAJNA CONCETTA	4D		57	54	62	60	100
30	8145	TIARA EL-MAR'AH CAMMILAH	4D		86	65	72	67	80
31	8146	TSAABITA CHAIRANI ARKHADINA	4D		71	62	64	73	87
32	8155	ZARIN RANIA AJI	4D		36	75	79	67	60
33	8784	ZHAFFRAN BARRU BARRODASYSYA	4D		86	52	74	60	60
						58	60.58	62.2	76.15152

Lampiran 18 Deskripsi Data Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Puzzle, Motivasi dan prestasi belajar IPA di k

NO	INDUK	NAMA	KELAS	MODEL		MOTIVASI		PRESTASI	
				PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST
1	7903	ACHMAD ZAKIY YAQZHAAN	4F		88	70	86	80	93
2	7905	ADNAN PRAWIRA MAHMUD	4F		100	87	85	73	80
3	7909	AHMAD AIDAN FAYAD ROHMAN	4F		75	85	92	67	60
4	7920	ALMA NOYA IZZAH	4F		100	63	79	53	93
5	7925	ALYA FAIRUZ ZAHIRA	4F		88	88	97	87	100
6	7927	AMANDA RIZKianti PUTRI	4F		63	85	82	67	93
7	7932	ANDRA MUHAMMAD RIZAL PERKAS	4F		81	76	84	60	87
8	7940	ANUGRAH KAMULYAN RAHMAN	4F		100	88	70	67	80
9	8773	ARDELIA PUTRI DAMAYANTI	4F		63	89	86	73	93
10	7945	ASMA FITHRIYATUN NASYITHAH	4F		88	76	100	73	93
11	7948	ATHA AYYASY PUTRI	4F		81	73	80	67	80
12	7961	AYLA SHARLIZ ZAHIRA	4F		81	65	83	67	73
13	8498	AYUNINGTYA DAMASTIRA	4F		81	73	77	53	87
14	7980	EVAN MAULANA PUTRA RAMADHAN	4F		100	85	84	67	80
15	7988	FARIHA ADIBA ZAHRA	4F		100	72	78	67	87
16	8004	HELGA GRISELDA HUGA	4F		100	78	72	73	93
17	8007	IKLILA HASNI MAGHFIROH	4F		69	75	82	60	93
18	8014	KEISHA AZZAHRA DHEA PRATIWI	4F		100	71	85	40	83
19	8018	KEIZA AZ ZAHRA NAFSIA	4F		100	84	99	60	100
20	8027	LADYNOV SINAR FUDIN	4F		100	99	100	67	100
21	8058	MUHAMMAD IQBAL SHAQUILLE AAN	4F		100	64	86	47	100
22	8059	MUHAMMAD IRFAN ATHTHAARIQ	4F		88	79	100	60	73
23	8066	MUHAMMAD RAFI SYA'BANA AL KH	4F		81	78	71	53	100
24	8206	MUHAMMAD SULTAN XAVIER ALDIA	4F		81	71	100	80	100
25	8075	MUHAMMAD ZAKI RAIHANANDA	4F		100	70	78	47	80
26	8090	NAURA	4F		88	64	78	87	93
27	8097	NAYLA MAZIYAH FIDDAROINI	4F		100	70	94	53	87
28	8109	RAFFI ADLIANSYAH	4F		75	66	74	27	80
29	8121	REFANA AMALIA AZZAHRA	4F		88	77	83	33	87
30	8138	SYANDANA GIAN ARGANTA	4F		88	91	88	80	100
31	8148	UYUN KHOLIFATUR ROFIAH	4F		100	80	82	67	93
32	8150	VIOLLA ANGGUN KINANTI	4F		100	90	100	67	93
33	8492	ZENDA IQBAL NARESWARA	4F		63	75	85	67	80
				88		77	85.45	63.232	88.30303

Lampiran 19 Uji Beda Motivasi Belajar Siswa

Group Statistics

kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
motivasi	eksperimen	33	85.45	9.049	1.575
	kontrol	33	61.88	12.409	2.160

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
motivasi	Equal variances assumed	4.297	.042	8.818	64	.000	23.576	2.673	18.235	28.917
	Equal variances not assumed			8.818	58.530	.000	23.576	2.673	18.225	28.926

Lampiran 20 Uji Beda Prestasi Belajar Siswa

Group Statistics

kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil.belajar	eksperimen	33	88.30	9.629	1.676
	kontrol	33	76.15	15.969	2.780

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil.belajar	Equal variances assumed	13.700	.000	3.743	64	.000	12.152	3.246	5.667	18.636
	Equal variances not assumed			3.743	52.553	.000	12.152	3.246	5.639	18.664



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-101/Ps/HM.01/03/2018

23 Maret 2018

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala KEMENAG Kota Malang

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berkenaan dengan adanya tugas akhir, kami menganjurkan mahasiswa dibawah ini melakukan penelitian ke lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin. Oleh karena itu, mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa kami:

Nama : Novida Indrawati
NIM : 16760015
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : IV (Empat)
Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I.
2. Dr. Muh. Hambali, M.Ag.
Judul Penelitian : Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN 1 Kota Malang

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id> , Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-091/Ps/HM.01/03/2018

21 Maret 2018

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala MIN 1 Kota Malang

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berkenaan dengan adanya tugas akhir, kami menganjurkan mahasiswa dibawah ini melakukan penelitian ke lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin. Oleh karena itu, mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa kami:

Nama : Novida Indrawati
NIM : 16760015
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : IV (Empat)
Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I.
2. Dr. Muh. Hambali, M.Ag.
Judul Penelitian : Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN 1 Kota Malang

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Lampiran 22: Foto Kegiatan











DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Novida Indrawati, dilahirkan di Kota Malang, pada hari Jumat tanggal 26 November 1976. Anak ke dua dari tiga bersaudara pasangan dari H. Moch. Muniri dan Hj. Maisaroh.

Riwayat pendidikan di mulai tahun 1982 menempuh pendidikan di SDN Kotalama V Malang. Dilanjutkan Pendidikan Menengah pertama ditempuh di SMP Negeri 9 Malang pada tahun 1988. Pada tahun 1991 melanjutkan pendidikan di SMU Negeri 2 Malang .

Setelah lulus SMU pada tahun 1994 menempuh pendidikan di IKIP Negeri Malang yang sudah berubah namanya menjadi Universitas Negeri Malang pada jurusan Pendidikan Biologi, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Judul skripsi yang ditulis saat itu “ Pengaruh Lama Pemeraman Limbah Cair Pembuatan Tahu terhadap Pertumbuhan Tanaman Sawi.’ Pada tahun 2001, penulis mencoba menempuh pendidikan di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Negeri Malang. Pendidikan terakhir ditempuh pada tahun 2016 di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan mengambil program magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Judul tesis yang ditulis adalah “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Puzzle Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Malang.