

UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

PERNYATAAN

TAPM yang berjudul Pengaruh model pembelajaran penemuan terbimbing (audio visual dan permainan) dan kepercayaan diri terhadap hasil belajar siswa SD pada tema lingkungan sahabat kita adalah hasil karya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya penjiplakan (plagiat), maka saya menerima sanksi akademik.

Serang2019

Yang menyatakan



(Yusmawati)

NIM: 530005106

LEMBAR PENGESAHAN TAPM

Judul TAPM : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
PENEMUAN TERBIMBING (AUDIO VISUAL
DAN PERMAINAN) DAN KEPERCAYAAN
DIRI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
SD PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT
KITA**

Penyusun TAPM : YUSMAWATI

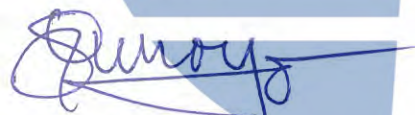
NIM : 530005106

Pogram Studi : Magister Pendidikan Dasar

Hari, Tanggal : Sabtu, 16 November 2019

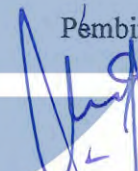
Menyetujui:

Pembimbing II



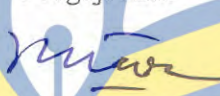
Dr. Ir. Suroyo, M.Sc
NIP.195604141986091001

Pembimbing I



Dr. Cecep Anwar Hadi Firdos Santosa, M.Si
NIP. 19810105 200812 1 001

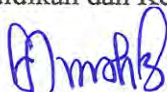
Penguji Ahli



Prof. Dr. I Made Putrawan
NIP. 19520619 197803 1 002

Mengetahui

Ketua Bidang Magister Ilmu
Pendidikan dan Keguruan



Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A
NIP. 19600821 198601 2 001

Dekan FKIP



Prof. Drs. Udian Kusmawan, M.A., Ph.D.
NIP. 19690405 199403 1 002

UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PENGESAHAN HASIL UJIAN SIDANG

Nama : YUSMAWATI
 NIM : 530005106
 Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
 Judul Tesis : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
 PENEMUAN TERBIMBING (AUDIO VISUAL
 DAN PERMAINAN) DAN KEPERCAYAAN
 DIRI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD
 PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT
 KITA**

Telah dipertahankan dihadapan Panitia Penguji Tugas Akhir Program Magister (TAPM), Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Universitas Terbuka pada :

Hari /Tanggal : Sabtu / 16 Nopember 2019

Waktu : 08.00 – selesai

Dan telah dinyatakan LULUS

PANITIA PENGUJI TAPM

Ketua Komisi Penguji

Dr.Ir.Amalia Sapriati M.A

Penguji Ahli

Prof. Dr.I Made Putrawan

Pembimbing I

Dr. Cecep Anwar Hadi Firdos Santosa, M.Si

Pembimbing II

Dr.Ir.Suroyo, M.Sc

Tanda tangan

Amalia Sapriati

Made Putrawan

Cecep Anwar Hadi Firdos Santosa

Suroyo

UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

LEMBAR LAYAK UJI

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya selaku Pembimbing TAPM dari Mahasiswa :

Nama / NIM : Yusmawati / 530005106

Judul TAPM : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
PENEMUAN TERBIMBING (AUDIO VISUAL
DAN PERMAINAN) DAN KEPERCAYAAN
DIRI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD
PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT
KITA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa TAPM dari mahasiswa yang bersangkutan sudah selesai sekitar...90....% sehingga dinyatakan sudah layak uji untuk Ujian Sidang Tugas Akhir Program Magister (TAPM).

Demikian keterangan ini dibuat untuk dijadikan periksa.

Pembimbing II

Dr. Ir. Suroyo, M.Sc.
NIP. 19560414 198609 1 001

Serang, Nopember 2019

Pembimbing I

Dr. Cecep Anwar Hadi Firdos Santosa, M.Si
NIP. 19810105 200812 1 001

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PENEMUAN TERBIMBING (MEDIA AUDIO VISUAL DAN PERMAINAN) DENGAN KEPERCAYAAN DIRI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA DI KECAMATAN GROGOL

Yusmawati

yusmawati80@gmail.com

Program Pascasarjana
Universitas Terbuka

Tujuan penelitian ini adalah untuk Mengkaji perbedaan hasil belajar IPA siswa bila sekelompok siswa diajarkan dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual dan permainan. Mengkaji perbedaan hasil belajar antara siswa dengan kepercayaan diri tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah. Bagi siswa dengan kepercayaan diri tinggi mengkaji hasil belajar IPA siswa lebih baik bila diajar dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan permainan. Bagi siswa dengan kepercayaan diri rendah, mengkaji hasil belajar IPA siswa lebih tinggi bila diajar dengan menggunakan penemuan terbimbing berbantuan permainan dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual. Mengkaji pengaruh interaksi antara model pembelajaran penemuan terbimbing dengan kepercayaan diri terhadap hasil belajar IPA siswa. Penelitian ini dilakukan pada SDN.Bujanggadung tahun pelajaran 2018/2019 dengan sampel kelas Va eksperimen 1 menggunakan model pembelajaran discovery learning dengan audio visual dan kelas Vb pada eksperimen 2 menggunakan model discovery learning dengan games, pembatasan masalah pada penelitian ini dibatasi dalam tema lingkungan sahabat kita pada bidang IPA untuk kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran model penemuan terbimbing dengan audio visual dan permainan, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPA Secara keseluruhan. Adanya perbedaan hasil belajar antara siswa dengan kepercayaan diri tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah. Bagi siswa dengan kepercayaan diri tinggi hasil belajar IPA siswa lebih baik bila diajar dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan permainan. Bagi siswa dengan kepercayaan diri rendah, hasil belajar IPA siswa lebih tinggi bila diajar dengan menggunakan penemuan terbimbing berbantuan permainan dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual. Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran penemuan terbimbing dengan kepercayaan diri terhadap hasil belajar IPA siswa namun tidak signifikan.

Kata Kunci : Penemuan terbimbing, Audio Visual, kepercayaan diri, Hasil Belajar

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF *DISCOVERY LEARNING* MODEL(AUDIO VISUAL AND GAMES) AND SELF-CONFIDENCE ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN OUR FRIENDS ENVIRONMENT THEMES IN GROGOL SUBDISTRICT

Yusmawati

yusmawati80@gmail.com

Graduate Studies Program

Universitas Terbuka

The purpose of this study was to examine differences in student science learning outcomes between using learning models with audio visual and those using games. Examine the effect of interaction between *discovery learning* models in audio-visual media and self-confidence in student science learning outcomes. Assessing differences in learning outcomes between students with high *self-confidence* compared to students who have low *self-confidence*. For students with high *self-confidence*, assessing differences in students' learning outcomes in science, between those who use audio-visual *discovery learning*, compared with learning games that aid discovery. For students with low self-confidence, assessing differences in student science learning outcomes between those who use discovery-assisted learning games, compared with learning audio-visual discovery. This research was conducted at SDN Bujanggadung of elementary school on 2018/2019 academic years with sample Va for class experiment 1 using *discovery learning* models with audio visual and Vb class in experiment 2 using *discovery learning* models with games, limitation of the problem in this study is limited in the theme of our friend's environment in the field of Natural Sciences for class V elementary school. The results showed that the *discovery learning* model with audio visual and games there was a significant difference to the overall science learning outcomes.. There are differences in students' science learning outcomes between students with high *self-confidence* and students who have low *self-confidence*. For students with high *self-confidence*, there are differences in students' science learning outcomes, between those who use audio-visual *discovery learning*, compared to discovery-assisted learning games. For students with low self-confidence, there are differences in students' science learning outcomes between those who use discovery-assisted learning games, compared with audio-visual *discovery learning*. There is interaction between discovery learning and *self-confidence* models but not significant.

Keywords : *Discovery Learning*, Audio Visual, *self-confidence*, *learning outcomes*

LEMBAR PENGESAHAN TAPM

Judul TAPM : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
PENEMUAN TERBIMBING (AUDIO VISUAL
DAN PERMAINAN) DAN KEPERCAYAAN
DIRI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
SD PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT
KITA**

Penyusun TAPM : YUSMAWATI

NIM : 530005106

Pogram Studi : Magister Pendidikan Dasar

Hari, Tanggal : Sabtu, 16 November 2019

Menyetujui:

Pembimbing II

Dr. Ir. Suroyo, M.Sc
NIP.195604141986091001

Pembimbing I

Dr. Cecep Anwar Hadi Firdos Santosa, M.Si
NIP. 19810105 200812 1 001

Penguji Ahli

Prof. Dr. I Made Putrawan
NIP. 19520619 197803 1 002

Mengetahui,

Ketua Bidang Magister Ilmu
Pendidikan dan Keguruan

Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A
NIP. 19600821 198601 2 001

Dekan FKIP



Prof. Drs. Udari Kusmawan, M.A., Ph.D.
NIP. 19690405 199403 1 002

UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PENGESAHAN HASIL UJIAN SIDANG

Nama : YUSMAWATI
 NIM : 530005106
 Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
 Judul Tesis : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
 PENEMUAN TERBIMBING (AUDIO VISUAL
 DAN PERMAINAN) DAN KEPERCAYAAN
 DIRI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD
 PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT
 KITA**

Telah dipertahankan dihadapan Panitia Penguji Tugas Akhir Program Magister (TAPM), Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Universitas Terbuka pada :

Hari /Tanggal : Sabtu / 16 Nopember 2019

Waktu : 08.00 – selesai

Dan telah dinyatakan LULUS

PANITIA PENGUJI TAPM

Ketua Komisi Penguji

Dr.Ir.Amalia Sapriati M.A

Penguji Ahli

Prof. Dr.I Made Putrawan

Pembimbing I

Dr. Cecep Anwar Hadi Firdos Santosa, M.Si

Pembimbing II

Dr.Ir.Suroyo, M.Sc

Tanda tangan

f. Amalia

Made Putrawan

Cecep Anwar Hadi Firdos Santosa

Suroyo

UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

LEMBAR LAYAK UJI

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya selaku Pembimbing TAPM dari Mahasiswa :

Nama / NIM : Yusmawati / 530005106

Judul TAPM : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
PENEMUAN TERBIMBING (AUDIO VISUAL
DAN PERMAINAN) DAN KEPERCAYAAN
DIRI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD
PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT
KITA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa TAPM dari mahasiswa yang bersangkutan sudah selesai sekitar...90...% sehingga dinyatakan sudah layak uji untuk Ujian Sidang Tugas Akhir Program Magister (TAPM).

Demikian keterangan ini dibuat untuk dijadikan periksa.

Pembimbing II

Dr.Ir.Suroyo, M.Sc.
NIP.19560414 198609 1 001

Serang , Nopember 2019

Pembimbing I

Dr. Cecep Anwar Hadi Firdos Santosa, M.Si
NIP. 19810105 200812 1 001

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT karena telah memberi rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membimbing dan memberikan bantuan baik moril maupun materil yakni kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Drs. Ojat Darajat, M.Bus, Ph.D. sebagai Rektor Universitas Terbuka.
2. Bapak Prof. Drs. Udan Kusmawan, M.A.,Ph.D. sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FIP).
3. Ibu Dr. Siti Julacha, M.A. sebagai Ketua Pusat Pengelolaan dan Penyelenggaraan Program Pascasarjana (P4s)
4. Bapak Dr. Maman Rumanta, M.Si. sebagai Kepala UPBBJ Serang.
5. Bapak Dr.Cecep Anwar Hadi Firdos Santosa, M.Si. sebagai Dosen Pembimbing 1.
6. Bapak Dr.Ir. Suroyo, M.Sc. sebagai Dosen Pembimbing 2
7. Ibu Dr.Ir. Amalia Sapriati, M.Si. sebagai Ketua Pascasarjana Pendidikan Keguruan.
8. Bapak Prof. Dr.I Made Putrawan sebagai penguji ahli
9. Bapak dan Ibu Dosen Pascasarjana UT UPBBJ Serang
10. Ibu H. Rusmini, S.Pd Sebagai Kepala Sekolah Bujanggadung
11. Ibu Muslihatul Janah, S.Pd,Ibu Hj.Idahlia, S.Pd. Ibu Mella Septianingsih, M.Pd, Ibu Ernawati, S.Pd serta seluruh dewan guru SDN.Bujanggadung.
12. Rekan-rekan Mahasiswa Pasca Sarjana MPDR yang selalu kompak.
13. Suamiku Syarifudin S.T, anakku alby fariz dan keluarga H. Santawijaya

14. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu-persatu.

Semoga bimbingan, dukungan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT. Semoga tesis ini bermanfaat bagi kita semua.

Cilegon, Juli 2019

Penulis



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS DIRI

Nama : Yusmawati
NIM : 530005106
Program Studi : S2 MPDR
Tempat / Tgl. Lahir : Serang, 26 April 1980

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Lulus SD di SDN GEREM I pada tahun 1992
2. Lulus SMP di SMPN 1 PULO MERAK pada tahun 1995
3. Lulus SMA di SMKN 1 SERANG pada tahun 1998
4. Lulus D1 di LPSIJ BANDUNG pada tahun 1999
5. Lulus D2 di STAISMAN PANDEGLANG Pada tahun 2005
6. Lulus S1 di UPI SERANG pada tahun 2009

RIWAYAT PEKERJAAN

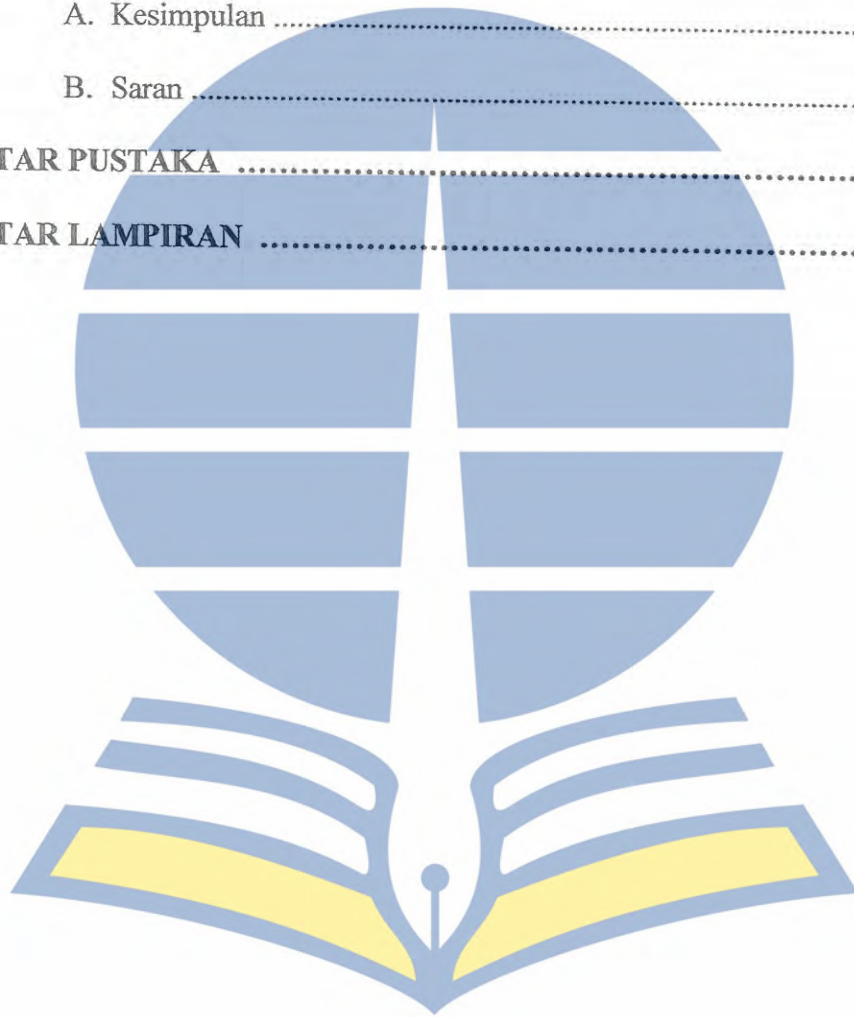
1. Tahun 2000 s/d 2003 sebagai Guru di SDN.Gerem I
2. Tahun 2003 s/d 2016 sebagai Guru di SDN. Cikuasa II
3. Tahun 2017 s/d sekarang sebagai guru di SDN.Bujanggadung

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR	i
RIWAYAT HIDUP	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Kegunaan Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori.....	6
1. Hasil Belajar.....	6
a. Pengertian Hasil Belajar	6
b. Hasil Belajar Tematik.....	9
c. Pembelajaran IPA	10
d. Hasil Belajar IPA	11
2. Model Pembelajaran penemuan terbimbing.....	12
a. Model Pembelajaran.....	12
b. Penemuan terbimbing.....	12

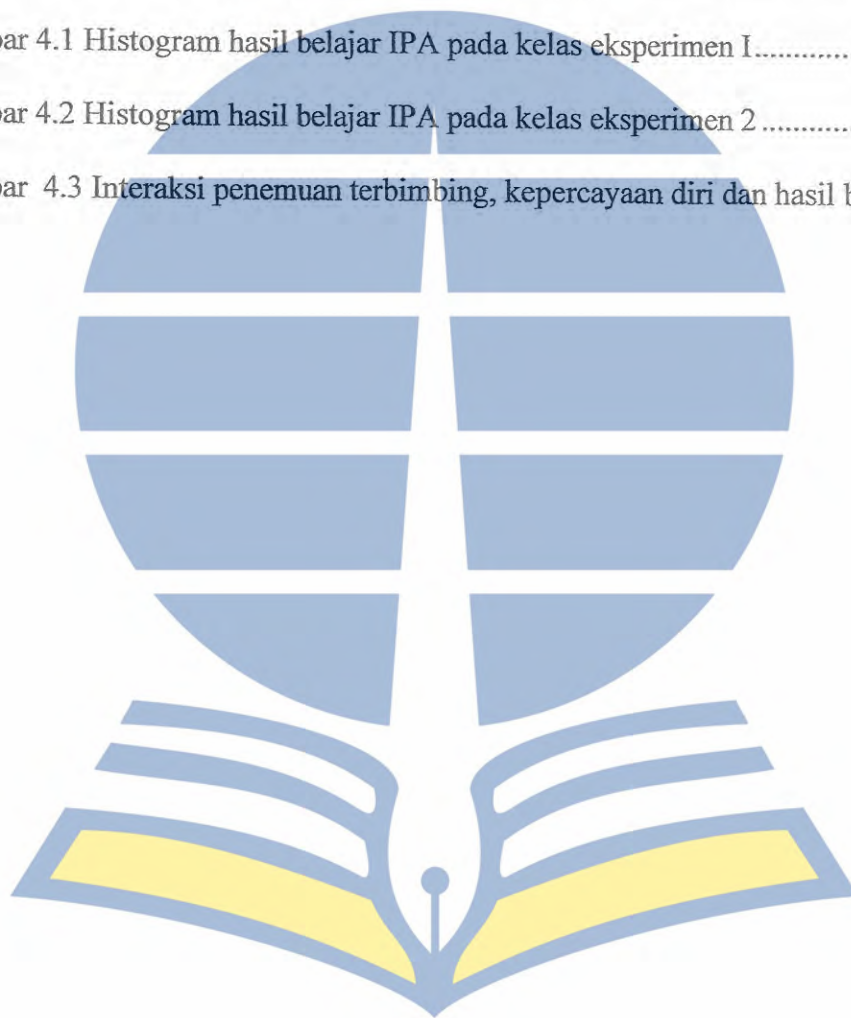
c. Keunggulan model pembelajaran penemuan terbimbing	14
d. Kelemahan model pembelajaran penemuan terbimbing .	15
e. Langkah-langkah penemuan terbimbing.....	16
3. Media Pembelajaran	18
a. Definisi Media Pembelajaran	18
b. Manfaat media pembelajaran	21
c. Alasan memilih media berbasis audio visual dalam pembelajaran.....	25
d. Media permainan.....	27
4. Kepercayaan diri	27
a. Pengertian Kepercayaan diri.....	27
b. Tingkatan Kepercayaan diri.....	30
c. Faktor yang mempengaruhi Kepercayaan diri.....	31
B. Penelitian Terdahulu	34
C. Kerangka Berpikir / Kerangka teoritik.....	39
D. Operasionalisasi Variabel.....	41
E. Hipotesis	44
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Jenis Penelitian.....	45
B. Sumber Informasi.....	46
C. Instrumen Penelitian.....	47
D. Prosedur Pengumpulan Data	55
E. Metode Analisis Data	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59

A. Deskripsi Objek Penelitian	59
B. Hasil	72
C. Pembahasan	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
DAFTAR LAMPIRAN	87



DAFTAR GAMBAR

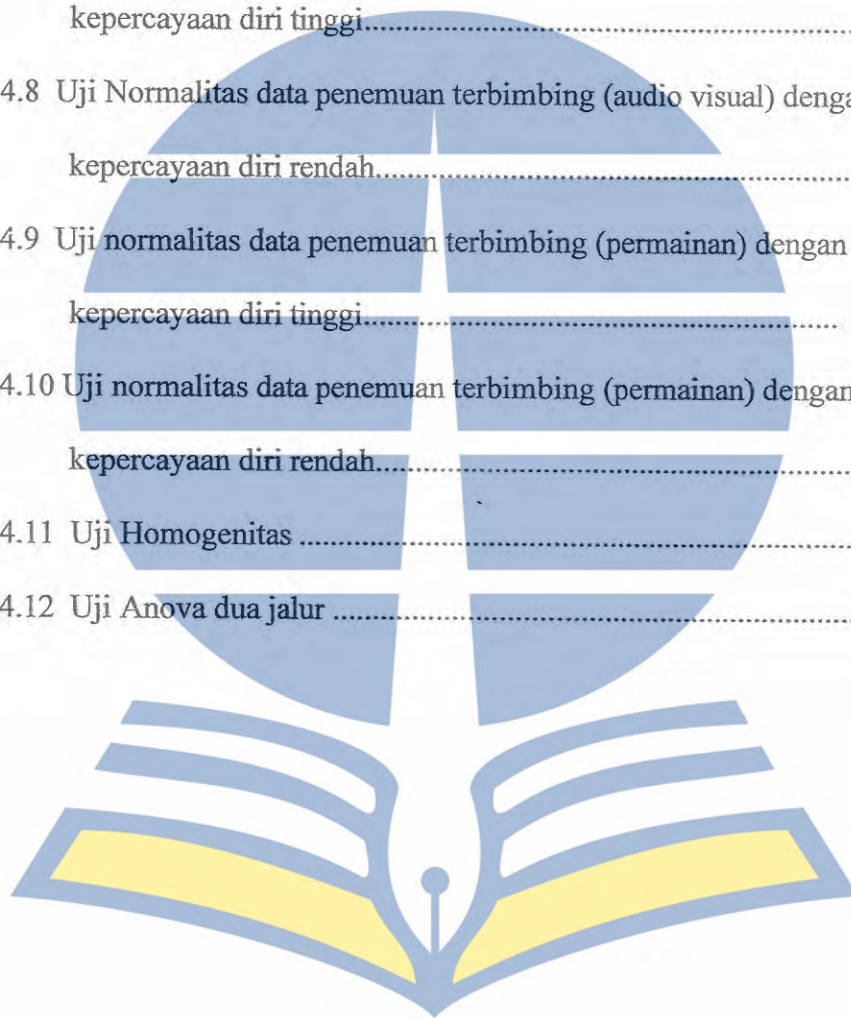
Gambar 2.1 <i>Cone experince of Dale</i>	20
Gambar 2.2 Kerangka pikir penelitian	40
Gambar 4.1 Histogram hasil belajar IPA pada kelas eksperimen I.....	65
Gambar 4.2 Histogram hasil belajar IPA pada kelas eksperimen 2	66
Gambar 4.3 Interaksi penemuan terbimbing, kepercayaan diri dan hasil belajar	71



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-langkah penemuan terbimbing.....	17
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	35
Tabel 2.3 Operasionalisasi variabel pengaruh penemuan terbimbing dengan kepercayaan diri terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA SD	41
Tabel 2.4 Operasionalisasi variabel pengaruh penemuan terbimbing dengan kepercayaan diri terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA SD	42
Tabel 3.1 Skema Penelitian	45
Tabel 3.2 Desain Penelitian	47
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen kepercayaan diri Siswa	48
Tabel 3.5 Kisi-kisi tes hasil belajar IPA siswa	50
Tabel 3.6 Hasil analisis soal tes hasil belajar.....	52
Tabel 3.7 Uji Reliabel soal tes	53
Tabel 3.8 Hasil analisis instrumen	53
Tabel 3.9 Uji Reliabel instrumen	54
Tabel 4.1 Perlakuan dari tiap-tiap kelompok masing-masing kelas.....	60
Tabel 4.2 Hasil belajar IPA Model penemuan terbimbing (audio visual) dengan kepercayaan diri tinggi	60
Tabel 4.3 Hasil belajar IPA Model penemuan terbimbing (audio visual) dengan kepercayaan diri rendah	61
Tabel 4.4 Hasil belajar IPA Model Penemuan Terbimbing (permainan) dengan kepercayaan diri tinggi	62

Tabel 4.5 Hasil belajar IPA Model Penemuan Terbimbing (permainan) dengan kepercayaan diri rendah.....	62
Tabel 4.6 Statistik Deskriptif	64
Tabel 4.7 Uji normalitas data penemuan terbimbing (audio visual) dengan kepercayaan diri tinggi.....	67
Tabel 4.8 Uji Normalitas data penemuan terbimbing (audio visual) dengan kepercayaan diri rendah.....	67
Tabel 4.9 Uji normalitas data penemuan terbimbing (permainan) dengan kepercayaan diri tinggi.....	68
Tabel 4.10 Uji normalitas data penemuan terbimbing (permainan) dengan kepercayaan diri rendah.....	68
Tabel 4.11 Uji Homogenitas	69
Tabel 4.12 Uji Anova dua jalur	70



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	88
Lampiran 2	hasil tes dan angket Siswa.....	119
Lampiran 3	Angket kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran..	127
Lampiran 4	Tes hasil belajar IPA.....	128
Lampiran 5	Kunci jawaban soal IPA.....	130
Lampiran 6	Lembar Validasi RPP.....	131
Lampiran 7	Lembar Validasi LKS.....	135
Lampiran 8	Lembar validasi soal tes akhir hasil belajar.....	139
Lampiran 9	Lembar validasi soal post test.....	143
Lampiran 10	Uji validitas angket.....	147
Lampiran 11	Uji validitas soal tes.....	155
Lampiran 12	Uji normalitas.....	158
Lampiran 13	Uji reliabilitas KR 20.....	160
Lampiran 14	Uji homogenitas <i>Barlet</i>	162
Lampiran 15	Uji two-way Anova antar/dalam kelompok.....	163
Lampiran 16	penskoran kepercayaan diri.....	164
Lampiran 17	Penskoran tes hasil belajar.....	168
Lampiran 18	Data post tes kelas eksperimen dan kontrol.....	170
Lampiran 19	F-tabel.....	172
Lampiran 20	Surat permohonan penelitian.....	173
Lampiran 21	Nilai IPA pada sekolah sample.....	175
Lampiran 22	Dokumentasi kegiatan.....	176

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam upaya meningkatkan kualitas suatu bangsa, tidak ada cara lain kecuali melalui peningkatan mutu pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, guru berperan besar dalam mewujudkan peserta didik yang beriman, berakarakter, cerdas, berakhlak mulia untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Desain pembelajaran yang mampu meningkatkan atensi siswa serta kebermaknaan konsep adalah dengan melibatkan media teknologi dan informasi. Sebagaimana dalam Permendiknas No.78 tahun 2009 menyebutkan bahwa proses pembelajaran menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, aktif, kreatif, menyenangkan dan kontekstual.

Dalam kurikulum 2013 salah satu bidang yang diberikan di SD adalah bidang ilmu pengetahuan alam (IPA). Pembelajaran IPA ini memberikan gambaran seorang siswa mampu menguasai pengetahuan khususnya tentang alam, baik berupa fakta, konsep, prinsip, dan penemuan, melalui pengalaman langsung ataupun tidak langsung untuk mengembangkan potensi siswa (Butar-butur & Mauli, 2017).

Upaya yang dapat dilakukan agar menggapai maksud dan tujuan pembelajaran IPA adalah dengan menggunakan menggunakan model pembelajaran yang salah satunya adalah penemuan terbimbing, strategi ini bisa dilakukan dengan berbantuan media audio visual pembelajaran. Selain

itu adanya keinginan untuk mengetahui apakah model ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa bila menggunakan permainan. Kemudian hasil belajar siswa tersebut dilakukan spesifikasi kembali dengan membandingkan siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi dan kepercayaan diri rendah.

Studi pendahuluan yang dilakukan adalah melakukan studi lapangan pada tiga sekolah di kecamatan Grogol yang homogen dari segi lingkungan, siswa, dan jarak. Dari hasil studi lapangan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPA pada penilaian akhir semester 2 tahun 2018 menunjukkan pada SD.sampel 1 memperoleh rata-rata 33,00 dengan jumlah siswa 32, satu siswa yang memperoleh lebih dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sedangkan 31 siswa memperoleh nilai kurang dari KKM. Sedangkan pada SD. Sampel 2 nilai rata-rata ulangan yang diperoleh sebesar 62,41 dengan jumlah siswa 29 orang, 2 siswa memperoleh lebih dari nilai KKM sedangkan 27 siswa memperoleh nilai kurang dari KKM. Untuk SD sampel 3 perolehan nilai rata-rata IPA 45,28 dengan jumlah siswa 36 orang, 1 siswa mendapatkan lebih dari nilai KKM sedangkan 35 siswa di bawah nilai KKM.

Banyaknya perolehan nilai siswa di bawah nilai KKM dapat diakibatkan karena kemungkinan guru yang kurang tepat dalam melaksanakan strategi pembelajaran, faktor penyebab lainnya guru hanya memanfaatkan media pembelajaran sederhana yaitu papan tulis dan buku, sehingga siswa hanya menghafal secara konsep tetapi mereka tidak

menggunakan daya nalar untuk memahami pembelajaran secara mendalam.

Masalah lain yang muncul adalah kurangnya kepercayaan diri siswa selama pembelajaran berlangsung, mereka kurang aktif dan tidak mau tampil di depan kelas, siswa juga sangat ragu-ragu dalam mengerjakan soal yang dikerjakan.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran penemuan terbimbing (media audio visual dan permainan) dan kepercayaan diri terhadap hasil belajar siswa SD pada tema lingkungan sahabat kita”. Pembatasan masalah pada penelitian ini dibatasi dalam tema lingkungan sahabat kita pada bidang IPA untuk kelas V sekolah dasar.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa bila sekelompok siswa diajarkan dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual dan permainan?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa dengan kepercayaan diri tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah?
3. Bagi siswa dengan kepercayaan diri tinggi, apakah hasil belajar IPA siswa lebih baik bila diajar dengan penemuan terbimbing berbantuan

audio visual, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan permainan?

4. Bagi siswa dengan kepercayaan diri rendah, apakah hasil belajar IPA siswa lebih tinggi bila diajar dengan penemuan terbimbing berbantuan permainan, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual?
5. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran penemuan terbimbing dengan kepercayaan diri terhadap hasil belajar IPA siswa?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji masalah-masalah yang telah dirumuskan, secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

- 1 Mengkaji perbedaan hasil belajar IPA siswa bila sekelompok siswa diajarkan dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual dan permainan.
- 2 Mengkaji perbedaan hasil belajar antara siswa dengan kepercayaan diri tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah.
- 3 Bagi siswa dengan kepercayaan diri tinggi mengkaji hasil belajar IPA siswa lebih baik bila diajar dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan permainan.
- 4 Bagi siswa dengan kepercayaan diri rendah, mengkaji hasil belajar IPA siswa lebih tinggi bila diajar dengan menggunakan penemuan terbimbing

berbantuan permainan dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual.

- 5 Mengkaji pengaruh interaksi antara model pembelajaran penemuan terbimbing dengan kepercayaan diri terhadap hasil belajar IPA siswa.

D. Kegunaan penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan teori penggunaan model pembelajaran di sekolah dasar.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa, pembelajaran IPA jadi lebih bermakna.
 - b. Bagi kepala sekolah maupun pengawas Sekolah Dasar, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam penggunaannya pada kegiatan belajar mengajar di kelas.
 - c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan acuan atau bahan pertimbangan bagi guru dalam penggunaan strategi pembelajaran penemuan terbimbing pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.
 - d. Sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran pada tema lingkungan sekitar kita dalam bidang IPA.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar ialah semua kemampuan siswa baik afektif, kognitif dan psikomotor sesudah siswa mendapatkan pengalaman belajarnya (Sudjana & Rivai, 2013). Hasil belajar terkait dengan internal belajar siswa, baik kecerdasan, kegemaran, keadaan fisik serta kesehatan. Hasil belajar siswa terfokus pada penerapan pengetahuan dan keterampilan yang terintegrasikan dengan kehidupan sehari-hari di masa yang akan datang. Hasil belajar juga membantu menghubungkan antar pengetahuan yang satu dengan yang lainnya. Sebaliknya, hasil belajar eksternal biasanya terkait dari pengaruh keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat (Susanto 2016).

Menurut Daniels etc, dalam Tella (2007) ketika guru sangat peduli, mendukung dan menekankan metode pembelajaran yang baik, serta memberikan umpan balik, siswa cenderung termotivasi untuk mencapai hasil pembelajaran dan mengharapkan kesuksesan. Hasil belajar mampu merubah perilaku, sikap dan pengetahuan seseorang yang merupakan hasil akhir dari proses kegiatan belajar yang telah dilalui oleh individu tersebut (Sudjana 2009).

Berdasarkan pengelompokannya hasil belajar menurut S.Bloom sesuai kutipan Jihad dan Haris (2009:14-15), hasil belajar terbagi menjadi dua macam, yakni pengetahuan dan keterampilan. Di dalam kelompok pengetahuan ada empat kategori yaitu pengetahuan tentang aktualitas, pengetahuan tentang langkah dan metode, pengetahuan tentang teori, pengetahuan tentang filsafat. Untuk hasil belajar keterampilan terdapat empat kategori juga yaitu: keterampilan untuk berpendapat, keterampilan untuk melakukan, keterampilan untuk menjadi siswa yang berkarakter, dan keterampilan untuk berhubungan dengan orang lain. Hasil belajar didapat dengan melaksanakan evaluasi atau penilaian yang merupakan bagian dari tindak lanjut untuk menguji tingkat kompetensi siswa.

Dalam proses pembelajaran kompetensi siswa dapat dinilai melalui pengaruh seorang fasilitator/guru, agar apa yang ingin dicapai siswa tercapai. Semakin baik pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, tentu saja hasil belajar siswa yang dicapai akan melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (Jihad dan Haris, 2009:20).

Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh guru dan nilai yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa pada mata pelajaran tertentu (Wijayanti, 2009:7). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perilaku tersebut tergantung pada apa yang diperoleh oleh peserta didik (Anni, 2004:4).

Setiap aktivitas yang dilakukan oleh seseorang tentu ada faktor - faktor yang dapat berpengaruh, baik yang cenderung mendorong maupun yang menghambat. Demikian juga dialami siswa dalam belajar, berikut ini ada beberapa faktor yang dapat berpengaruh dalam mencapai hasil belajar siswa itu yaitu (Ahmadi, 1998: 72) :

a. Faktor internal.

Faktor internal merupakan faktor yang muncul ketika terjadi pada diri diri siswa. Faktor ini dapat dibagi dalam beberapa bagian, yaitu:

1. Faktor Intelegensi

Intelegensi dalam arti sempit adalah kemampuan untuk mencapai prestasi di sekolah yang didalamnya berpikir perasaan.

2. Faktor Minat

Minat adalah kecenderungan yang mantap dalam subyek untuk merasa tertarik pada bidang tertentu.

3. Faktor Keadaan Fisik dan Psikis

Keadaan fisik menunjukkan pada tahap pertumbuhan, kesehatan jasmani, keadaan alat-alat indera, Keadaan psikis menunjuk pada keadaan stabilitas / labilitas mental siswa

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi prestasi belajar. Faktor eksternal dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

terjadi dalam proses belajar mengajar melalui pengalaman langsung, melalui penglihatan, pendengaran, dan perlakuan, dan ini merupakan bagian penting dari kesatuan belajar yang berpusat pada siswa, ada istilah apabila seseorang mendengar dia akan melupakan, apabila dia melihat dia akan mengingatnya, apabila dia melakukan dia akan tahu dan tentu saja akan mengerti. Kegiatan belajar lebih ditekankan pada siswa artinya Pembelajarannya berpusat pada siswa. Pembelajaran tematik dapat memberikan banyak hal dan memberi peluang untuk meningkatkan prestasi pembelajaran siswa. Kegiatan yang bisa dilakukan adalah: Observasi, tanya jawab, penalaran, aplikasi, dan komunikasi sebagai penggerak Fisik, mental, dan emosional yang pada akhirnya akan muncul aktivitas, antusiasme, dan kreativitas dalam belajar dengan tekun dan kemandirian (Sabri, Q 2017).

c. Pembelajaran IPA

Salah satu tema utama yang mendasari pembelajaran IPA adalah siswa belajar pengetahuan yang lebih dalam ketika mereka terlibat dalam kegiatan yang serupa dengan kegiatan sehari-hari. praktik autentik adalah kunci dari standar pendidikan baru-baru ini di dalam sejarah, untuk contoh dalam standar pendidikan standar pembelajaran IPA menyerukan siswa untuk terlibat dalam praktik otentik inquiri ilmiah membangun penjelasan-penjelasan dan

menyiapkan argumen untuk berkomunikasi dan membenarkan penjelasan tersebut (Sawyer 2015).

d. Hasil belajar IPA

Hasil belajar IPA yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan evaluasi dalam bentuk soal tes hasil belajar. Soal tersebut merupakan soal objektif. Yang mendasari soal ini adalah pengembangan kognitif (pengetahuan) taksonomi Bloom. Adapun pengklasifikasian menurut Bloom berdasarkan kriteria, dan setiap kriteria memiliki sejumlah kata kerja kunci yang terkait dengan keterampilan berfikir, kata kerja tersebut adalah:

- 1). Mengingat, terdiri dari: mengenali, mendaftar, menjelaskan, mengidentifikasi, mengambil dan memberi nama, mencari, menemukan.
- 2). Memahami, terdiri dari: Menafsirkan, meringkas, menyimpulkan, memparafrasekan, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan, mencontohkan.
- 3). Menerapkan, terdiri dari menerapkan, melaksanakan, menggunakan
- 4). Menganalisis, terdiri dari: membandingkan, mengorganisir, mendekonstruksi, mengaitkan, menguraikan, menemukan, menyusun, mengintegrasikan.
- 5). Mengevaluasi, terdiri dari: Memeriksa, membuat hipotesis, mengkritik, bereksperimen, menilai, menguji, mendeteksi, memantau.

- 6). Mencipta, terdiri dari: merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menciptakan, merancang, membuat. (Chursches A. 2008).

2. Model pembelajaran Penemuan Terbimbing

a. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran adalah salah satu contoh keberhasilan dari pembaharuan dalam dunia pendidikan yaitu suatu bentuk keadaan yang dibuat dalam sebuah skenario pembelajaran yang dilaksanakan agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Adalah suatu kewajiban bila model pembelajaran digunakan sesuai dengan jenjang dan karakter dalam lingkup sekolah, pokok pembelajaran yang akan digunakan, media yang sesuai dan lain sebagainya. Sehingga tentu saja sebagai pendidik harus mampu menentukan model pembelajaran yang tepat dan efisien hingga pada titik akhir yaitu tercapailah tujuan dan hasil belajar yang diinginkan.

b. Penemuan Terbimbing

Pembelajaran penemuan terbimbing merupakan konsep pembelajaran dimana suatu proses pembelajaran yang dilakukan tidak dijelaskan serta dituangkan dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan peserta didik itu sendiri yang mengorganisasikan sendiri. Dan perihal tentang ini sesuai dengan apa yang dituangkan dalam gagasan yang diampaikan oleh Bruner (1966), bahwa:

“Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but

rather is required to organize it him self" (Lefancois dalam Emetembun, 1986:103).

Dari pengertian diatas dapat dijelaskan bahwa penemuan terbimbing merupakan pembelajaran yang melibatkan eksplorasi, manipulasi situasi, melibatkan pertanyaan dan perdebatan, sehingga pembelajaran cenderung lebih lama dalam mengingat konsep dan pengetahuan yang dicapai oleh siswa. Strategi pembelajaran ini memanfaatkan pengetahuan sebelumnya, pengetahuan yang ada, dan pengetahuan baru yang diperoleh untuk menemukan ide-ide baru, kebenaran atau kepercayaan tentang suatu topik. penemuan terbimbing merupakan dasar pemikiran dari seorang tokoh bernama Bruner yang mempunyai pemikiran bahwa siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran baik yang dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. Bruner memiliki pandangan bahwa penciptaan konsep adalah kegiatan mengkategorikan dan menanamkan konsep serta desain pembelajaran ke dalam kelas dengan memakai kriteria tertentu. Dalam pembelajarannya, penemuan terbimbing melibatkan eksplorasi, manipulasi situasi, melibatkan pertanyaan dan perdebatan, sehingga pembelajaran cenderung lebih lama dalam mengingat konsep dan pengetahuan yang telah diperolehnya.

Penemuan terbimbing memanfaatkan kemampuan kognitif peserta didik untuk mendapat pengetahuan baru. Dengan kata lain, mungkin saja tidak semua peserta didik berada pada tingkat pengetahuan peserta didik yang sama tingginya, karena setiap peserta didik mempunyai tingkat pengetahuan yang berbeda-beda tentang materi peserta didik, jadi dalam

strategi ini, guru dapat menentukan capaian hasil yang diperoleh peserta didik, artinya guru mempunyai peran krusial bagi siswa dalam menentukan pembelajaran, apakah sudah sesuai dan berjalan ke arah yang benar. Guru harus aktif melihat, apakah peserta didik mampu memperbaiki kesalahpahaman tentang suatu topik atau tidak.

Pembelajaran penemuan terbimbing selayaknya dirancang sedemikian rupa dan harus inspiratif, agar mampu memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa. Dalam pembelajaran ini peran guru dianggap sebagai fasilitator, guru dapat memberikan pertanyaan pada peserta didik terkait materi/topik kemudian peserta didik berusaha mencari dan menemukan fakta dan membuat koneksi untuk mempelajari materi/topik tersebut.

c. Keunggulan Model pembelajaran Penemuan Terbimbing

Keunggulan penemuan terbimbing adalah:

1. Membangun sikap positif serta memaksimalkan keberhasilan siswa dari faktor kognitif ataupun dari faktor keterampilan.
2. Ranah kognitif yang dicapai oleh siswa tentu saja akan tersimpan kuat dan lama, karena mereka mendapatkan pengetahuan tersebut dari pengalaman yang mereka alami.
3. Menumbuhkan kemahiran dalam memecahkan suatu masalah
4. Terbentuknya konsep diri yang baik, karena siswa saling berkolaboratif untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga muncul kepercayaan diri pada siswa tersebut, karena semua siswa

diberi kesempatan dan kepercayaan yang sama untuk saling bekerjasama.

5. Menumbuhkan sikap aktif dan kreatif kepada siswa karena mereka selalu mencari haus untuk mencari informasi dan pengetahuan yang baru.
6. Menumbuhkan sikap dan berfikir intuisi sehingga mampu menganalisis serta mampu merumuskan suatu hipotesis.
7. Menumbuhkan sikap mandiri karena siswa terbiasa belajar tanpa bergantung pada guru
8. Menumbuhkan keaktifan siswa karena memanfaatkan pengalamannya untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. (Hosnan, 2014).

Keunggulan lain dari penemuan terbimbing adalah:

9. Siswa lebih aktif terlibat.
10. Siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.
11. Siswa memiliki tanggung jawab atas peserta didik mereka.
12. Pembelajaran lebih termotivasi untuk mempelajari informasi.
13. Peserta didik lebih mandiri.
14. Siswa terbiasa bekerja secara bersama-sama untuk berdiskusi, menganalisis dan memecahkan masalah pengetahuan.
15. Siswa lebih fokus pada kemampuan yang dimiliki.

d. Kelemahan Model pembelajaran Penemuan terbimbing

Sedangkan kelemahan dari model Penemuan Terbimbing adalah:

1. Membutuhkan kelompok yang solid, karena pencarian jawaban membutuhkan waktu yang lama dan mungkin membingungkan.
2. Tidak bisa digunakan sebagai strategi pembelajaran satu-satunya, karena keterbatasan dalam praktek dan mungkin hasilnya tidak memadai.
3. Fasilitator perlu dipersiapkan dengan baik untuk mengantisipasi pertanyaan yang mungkin ditanyakan oleh peserta didik, sehingga fasilitator tersebut mampu memberikan jawaban atau pedoman yang benar.
4. Tidak semua keterampilan dan pengetahuan harus dipelajari oleh semua siswa.

e. Langkah-langkah Penemuan Terbimbing

Langkah-langkah operasional implementasi model pembelajaran Penemuan terbimbing di kelas adalah sebagai berikut:

- a. Memutuskan apa yang ingin dicapai dalam tujuan pembelajaran
- b. Melakukan identifikasi karakter siswa baik penguasaan kemampuan awal, kegemaran, kecenderungan gaya belajar siswa, dan lain sebagainya).
- c. Memilih materi pelajaran.
- d. Memilih pokok bahasan yang harus dipelajari siswa secara induktif mulai dari contoh-contoh yang bersifat umum.
- e. Menguraikan pokok bahasan sebagai bahan pembelajaran yang digunakan dalam belajar dituangkan dalam bentuk model-model

sampel, tugas yang diberikan sebagai bahan pembelajaran bagi siswa.

- f. Mengkategorikan tema-tema pembelajaran mulai dari tingkat mudah ke yang sulit, dari yang nyata ke yang abstrak.
- g. Melakukan penilaian selama proses pembelajaran dan akhir dari pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, tahap-tahap pembelajaran model penemuan terbimbing dapat di jelaskan seperti di tabel berikut ini:

Tabel 2.1 Langkah-langkah penemuan terbimbing

Tahap 1 : <i>Stimulation</i> (pemberian rangsangan)	Mengelompokan siswa, siswa diberikan rangsangan berupa tugas mencari harta karun yang mengharuskan diskusi siswa
Tahap 2: <i>Problem statement</i> (identifikasi masalah)	menempelkan hasil diskusinya, melakukan window shopping, menuliskan seluruh hasil diskusi di papan tulis.
Tahap 3: <i>Data collection</i> (pengumpulan data)	Menggali dan mengdata, mengumpulkan data, mencatat data.
Tahap 4: <i>Data processing</i> (pengolahan data)	Mengkategorikan data dan mengkalkulasikan data hasil diskusi/wawancara. Mengemukakan informasi yang diperoleh dari data yang disajikan.
Tahap 5: <i>Verification</i> (pembuktian)	Menganalisis hasil pengolahan data dengan hasil hipotesis
Tahap 6: <i>Generalitation</i> (menarik kesimpulan)	Menarik kesimpulan dari hasil diskusi, memberi penguatan, menjelaskan kembali

3. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses dalam belajar mengajar. Media pembelajaran dapat dipergunakan untuk membangkitkan keinginan, ide, penalaran, kepedulian serta ketercapaian kemampuan atau keterampilan belajar sehingga mamputerlaksananya proses pembelajaran yang berhasil dan efektif. Untuk menyampaikan pesan dalam materi pembelajaran kepada siswa, umumnya guru menggunakan alat bantu mengajar (*teaching aids*) berupa gambar, model, atau alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar (Sadiman, dkk, 2009).

Media adalah merupakan perantara. Perantara dan pengantar adalah arti dari kata *medium* yang merupakan Bahasa Latin. Sanjaya (2014) menyatakan bahwa “media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya”.

Sedangkan media pembelajaran disebut juga sebagai cara dalam komunikasi untuk memberikan informasi dari sumber kepada siswa dengan tujuan mendorong mereka terlibat dalam kegiatan belajar secara menyeluruh dan padu, media pembelajaran juga dapat digunakan untuk mempresentasikan tahapan dalam pembelajaran (Kustandi, 2013).

AECT (*Association for Education Communications and Technology*) mengartikan bahwa media pembelajaran merupakan sseluruh cara dan

model yang dimanfaatkan manusia untuk mengungkapkan amanat, fakta dan keterangan (Sanjaya, 2014). Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses dalam belajar mengajar. Media pembelajaran dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang lebih efektif.

Sanaky (2013) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah peranti serta alat yang dimanfaatkan untuk menampilkan, menyampaikan informasi atau materi pelajaran dari pemberi pesan ke penerima pesan”.

Dari sejumlah pengertian yang tertera diatas, pada hakikatnya media pembelajaran memiliki persamaan arti dan tujuan yakni sebagai penghubung atau medium dari pembawa pesan kepada penerima pesan, agar penerima memiliki semangat dalam belajar, sehingga diharpakan dapat menerima hasil belajar yang maksimal dan menyenangkan. Untuk model media pembelajaran ini berupa cetak dan non cetak.

Menurut Edgar Dale dalam (Mudlofir, 2017:136) ”terdapat tingkatan klasifikasi media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu agar sesuai untuk pengalaman belajar”.



Sumber : (Adaptasi dari Heinich, 2002)

Gambar 2.1 Cone Experiences of Dale.

Pembagian media pembelajaran ini selanjutnya diketahui dengan istilah kerucut pengalaman (*Cone of Experiences*) dari Dale dan pada saat ini diikuti secara umum dalam menentukan cara yang efektif dan efisien untuk pengalaman belajar.

Dalam tahapan yang kongkrit, peserta didik dapat belajar melalui pengalaman nyata, selanjutnya berkembang kearah yang lebih tinggi yaitu puncak kerucut, dan tentu saja menuju pengalaman yang abstrak. Intinya adalah peserta didik mampu memahami bentuk-bentuk simbol abstrak dari pengalamannya dan mereka paham akan arti simbol-simbol tersebut.

Pada masa sekarang, kita mengenal berbagai media mulai dari yang sederhana sampai yang menggunakan teknologi tingkat tinggi, yang telah tersedia di internet sampai yang dibuat oleh guru itu sendiri.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Noor (2010) “secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien”. Sedangkan menurut Naisbitt (2011) manfaat media pembelajaran adalah:

1. Memenuhi kebutuhan siswa untuk menjadi pembelajar yang bijak.
2. Melibatkan siswa dalam menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata.
3. Siswa dan guru menggunakan pendekatan yang sama untuk berfikir kritis.
4. Memberikan kesempatan untuk mengintegrasikan pembelajaran dengan kehidupan nyata.
5. Membantu memenuhi standar pembelajaran yang baik.
6. Meningkatkan kemampuan dan kemahiran siswa.
7. Mengubah pengajar dari pusat belajar menjadi fasilitator.
8. Siswa mampu menganalisa pesan dari media yang disampaikan.
9. Dengan pengulangan dan penguatan siswa dapat membangun dan menginternalisasikan pengetahuan dan keterampilan.

Ketersediaan media terutama yang berhubungan melalui teknologi mengubah cara pendidik dalam mengajar serta cara siswa dalam belajar. Media pembelajaran di kelas melibatkan siswa dalam belajar dan memberikan pengalaman yang lebih kaya. Banyak bentuk media terkini

yang terus menerus diperbaiki. Penemuan terbaru menunjukkan sebagian besar siswa melihat media sebagai alat bantu belajar yang menarik, membuat belajar lebih terhibur dan tidak monoton.

Media pembelajaran bisa digunakan oleh pelajar yang visual, audio, dan kinestetik. Siswa dapat menonton film, mendengarkan musik atau berinteraksi dengan media digital. Memberikan pengalaman belajar yang kaya melalui media membuat siswa tetap fokus dan aktif terlibat dalam pembelajaran.

Media sering mensimulasikan pengalaman pendidikan dan karier dimasa depan, dimana siswa harus mampu membaca, mengevaluasi dan menafsirkan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Ketika siswa menggunakan benda-benda dari dunia nyata, mereka dapat melihat hubungan antara apa yang mereka pelajari disekolah dan bagaimana mereka dapat menggunakan media untuk mengasah keterampilan berfikir kritis, serta mampu menghubungkan ide dan konsep pelajaran.

Video merupakan sederetan gambar dengan suara secara utuh yang disusun menjadi alur, didalamnya mengandung pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam bentuk pita atau disk.

Keuntungan penggunaan media audio visual sebagai media belajar menurut Kustandi (2013) adalah sebagai berikut:

1. Audio visual mampu memenuhi unsur-unsur pengetahuan dasar siswa, saat mereka melakukan diskusi, tanya jawab, menulis, membaca, presentasi dan lain sebagainya.

2. Audio visual dapat dimanfaatkan sebagai alternatif penggunaan lingkungan sekitar, dapat menunjukkan objek secara normal, seperti peredaran darah, pertumbuhan janin, perkembangbiakan hewan dan tumbuhan dan lain-lain.
3. Audio visual mampu melukiskan suatu keadaan dimana siswa dapat melihat cara kerja sesuatu atau cara yang tepat dalam melakukan suatu kegiatan secara terus menerus misalnya langkah-langkah membuat makanan, cara yang benar dalam menggunakan alat tertentu, dan lain sebagainya
4. Audio visual mampu menumbuhkan sikap afektif, contohnya keadaan hewan yang mati akibat pencemaran air yang berasal dari sampah, atau kejadian bencana alam seperti banjir yang diakibatkan penebangan hutan secara liar yang dilakukan oleh manusia. Sehingga peserta didik memahami bagaimana pentingnya menjaga lingkungan serta tidak merusaknya.
5. Audio visual dapat menanamkan nilai-nilai positif dan bisa digunakan sebagai bahan diskusi dalam kelompok.
6. Audio visual mampu menampilkan gambar yang dapat digunakan di kelas padat/sedikit, kelas yang beragam ataupun sama.
7. melalui keahlian serta cara pemungutan gambar dapat mempercepat tampilan, misalkan terjadinya proses tumbuh-tumbuhan dari mulai biji sampai tumbuh besar akan memerlukan waktu yang lama, sedangkan proses ini bisa ditampilkan dalam beberapa menit saja.

Kekurangan dari audio visual adalah:

1. Pengadaannya memerlukan biaya mahal.
2. Ketergantungan akan sumber energi, sehingga kekurangan dari audio visual adalah tidak dapat digunakan pada semua kondisi.
3. Audio visual memiliki sifat searah dalam berkomunikasi, sehingga perlu adanya fasilitator agar terjadi umpan balik.
4. Terkadang siswa ingin menayangkan audio visual yang tidak sesuai dengan pembelajaran, misalkan audio visual tentang lagu-lagu yang bersifat hiburan, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran tidak maksimal (Sanaky, 2013).

Audio visual dapat memiliki efek yang kuat pada pikiran dan indera kita. Audio visual dapat juga digunakan untuk berkomunikasi dengan peserta didik pada tingkat pemahaman yang lebih dalam dengan menyentuh emosi mereka.

Hasil belajar yang mungkin didapat dengan menggunakan audio visual adalah:

1. Meraih perhatian peserta didik.
2. Konsentrasi peserta didik lebih fokus.
3. Membangkitkan minat belajar.
4. Membentuk rasa antisipasi.
5. Membangkitkan energi dan rileksasi untuk belajar.
6. Membangkitkan imajinasi peserta didik.
7. Meningkatkan sikap terhadap peserta didik.

8. Membangun koneksi siswa dan guru.
9. Meningkatkan memori konten.
10. Meningkatkan pemahaman.
11. Menumbuhkan kreativitas.
12. Merangsang timbulnya gagasan.
13. Mendorong pembelajaran lebih mendalam.
14. Memberikan kebebasan berekspresi.
15. Melayani pembelajaran kolaborasi.
16. Menginspirasi dan memotivasi siswa.
17. Menjadikan peg pembelajaran yang menyenangkan.
18. Menetapkan suasana hari yang menyenangkan.
19. Mengurangi kecemasan dan ketegangan pada topik yang menakutkan.
20. Memberikan gambaran visual yang berkesan (Berk 2009).

c. Alasan Memilih Media Berbasis Audio-Visual dalam Proses Pembelajaran

Mengajar merupakan upaya sadar yang dilaksanakan oleh guru supaya siswa dapat mengerti dari apa yang dipelajari. Sedangkan belajar adalah proses berubahnya sikap dan tingkah laku siswa melalui pengalaman yang ia alami. Pengalaman ini dapat dikategorikan menjadi dua bagian yaitu pengalaman langsung artinya dialami oleh diri pelaku secara langsung, sedangkan pengalaman tidak langsung melalui pengalaman orang lain dan dijadikan contoh / pelajaran bagi dirinya.

Pendidikan yang berhasil guna sangat diperlukan perencanaan yang baik dan maksimal. Oleh karenanya sarana dan media pembelajaran perlu dipersiapkan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar.

Sebelum membahas mengapa kita menggunakan serta menggunakan audio visual ketika pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sebaiknya kita menggunakan dasar mengapa kita menggunakan media tersebut dalam pembelajaran. Hal pertama yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran, sebaiknya seorang guru harus mencermati beberapa prinsip supaya pemanfaatan media audio visual berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Berikut ini faktor yang harus diperhatikan dalam penggunaan media audio visual:

- a. Rasional. Artinya dalam memilih metode seorang guru harus mendengarkan keinginan dari siswa sebagai pembelajar, bukan semata-mata keinginan dan kegemaran dari guru
- b. Strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran maupun Program pengajaran yang dilaksanakan kepada siswa harus selaras dengan apa yang ada dalam isi dan struktur kurikulum.
- c. Tujuan Program. Penggunaan media pembelajaran perlu memperhatikan konsistensi dalam tingkat perkembangan siswa, artinya penggunaan bahasa, simbol-simbol dan penyajiannya sesuai untuk anak usia sekolah.
- d. Situasi. Yaitu keadaan sekolah baik tempat, ukuran ruangan kelas, ventilasi, sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran

dengan baik.

- e. Kualitas media. Hal ini berkaitan dengan kondisi media yang akan digunakan, apakah masih berfungsi atau tidak.

d. Media Permainan

Permainan memiliki banyak fungsi, tetapi yang terpenting adalah permainan menghadirkan situasi kehidupan nyata dan menemukan keterampilan membuat keputusan untuk dirinya sendiri. Alasan penggunaan permainan dalam pendidikan adalah bagaimana proses sosial disimulasikan dalam tujuan pendidikan dapat dicapai (Hromek R, 2009).

4. Kepercayaan Diri

a. Pengertian kepercayaan diri.

kepercayaan diri merupakan keyakinan terhadap kekuatan, kemampuan, kualitas dan kuantitas diri sendiri dalam melakukan fungsi dan pekerjaan, dan menentukan strategi yang efektif. kepercayaan diri ini bagaimana seseorang meyakini dirinya dalam menghadapi kondisi yang rumit dan menantang sehingga yakin pada hasil yang telah dibuat oleh diri sendiri.

kepercayaan diri menurut Antony (1992) yaitu perilaku yang terjadi pada seseorang sehingga mampu / bisa menerima kenyataan, mengembangkan pemahaman pada diri sendiri, mempunyai fikiran baik terhadap situasi dan kondisi apapun, memiliki kebebasan dalam bertindak, dan pandai dalam mencapai segala keinginan yang menjadi target untuk mencapai keinginannya. Sedangkan menurut Bandura (1977 dalam

Hurlock 1999) kepercayaan diri adalah semua bentuk kesungguhan seseorang agar mampu memiliki sikap yang pantas dan sesuai melalui harapan dan keinginan.

Menurut Burton dalam Slovenko (1999), kepercayaan diri adalah tentang kepercayaan terhadap diri sendiri baik dalam kemampuan untuk menghadapi tantangan, menyelesaikan masalah, dan terlibat aktif untuk mencapai sukses di dunia. Seperti yang kita ketahui, kepercayaan diri lebih didasarkan pada ukuran keberhasilan dan nilai eksternal daripada ukuran internal yang berkontribusi pada harga diri. Seseorang dapat memiliki rasa percaya diri yang tinggi, khususnya di bidang atau bidang tertentu, sehingga apa yang dianggap mampu dalam bidang tersebut harus di pupuk dan dikembangkan sehingga seseorang dapat mencapai rasa, nilai dan harga diri dalam kehidupannya.

Kepercayaan diri adalah satu bentuk perilaku tentang keyakinan akan ke dirinya, kemudian dari keyakinan tersebut, dia mampu mengendalikan diri dengan baik, selalu berpikir positif, tidak mudah waswas, menganggap diri bebas melakukan sesuatu yang sesuai dengan maksud dan tujuan, bertanggung jawab atas prilakunya, santun dalam berkomunikasi dengan orang lain, memiliki keinginan berprestasi serta mampu memahami kekuatan dan kelemahan atas apa yang dimiliki. Lauster memiliki gambaran tentang seseorang apabila memiliki kepercayaan diri akan mempunyai sikap yang tidak individualistis, selalu memiliki sifat tenggangrasa kepada oranglain, tidak memerlukan motivasi

dari lingkungan sekitarnya, selalu optimis dan bahagia dengan kehidupannya (Lauter 2002).

Menurut Hakim (2002) Kepercayaan diri tidak serta merta akan timbul dengan sendirinya, tetapi melalui cara-cara tertentu yang terjadi di dalam dirinya sehingga timbul rasa percaya diri tersebut. Terciptanya kepercayaan diri yang stabil akan melewati proses:

- a. Pembentukan sikap dan perilaku seseorang yang baik serta serasi melalui tahapan yang terus menerus sehingga timbul keunggulan tertentu.
- b. Kesadaran diri seseorang atas kemampuan yang dimiliki atas dirinya sendiri, sehingga melahirkan kekuatan untuk mampu bersikap dan bertindak sesuai dengan kelebihan yang dimilikinya.
- c. Kemampuan dalam memberikan umpan balik yang positif terhadap kekurangan-kekurangan yang dimiliki sehingga meminimalisir munculnya sikap rendah diri atau ketidakmampuan dalam penyesuaian diri terhadap lingkungan.
- d. Kemampuan dalam melewati tahap-tahap kehidupan dengan memanfaatkan semua kekuatan yang dimilikinya.

Menurut Lauster (1997), seseorang yang mempunyai kepercayaan diri yang baik adalah seseorang yang memiliki:

- a. Kesungguhan dalam melakukan apa yang diinginkan dengan memanfaatkan sikap positif yang dimiliki pada seseorang tersebut.

- b. Optimis yakni perilaku seseorang yang positif serta memiliki visioner yang baik dalam menempuh kehidupan baik yang diharapkan maupun yang menjadi keinginan dirinya sendiri.
- c. Objektif yakni seseorang yang mempunyai kepercayaan diri memiliki pandangan atas masalah yang terjadi merupakan suatu kebenaran yang seharusnya, bukan merupakan kebenaran menurut pribadinya sendiri.
- d. Memiliki tanggung jawab artinya mempunyai sifat kesatria untuk menanggung semua konsekwensi yang telah menjadi keputusannya.
- e. Logis serta realistis artinya mampu menganalisis segala sesuatu dengan menggunakan akal pikiran yang sehat sehingga mampu mengukur segala tindakan dengan realita.

b. Tingkatan kepercayaan diri

Tingkat kepercayaan diri dapat diperhatikan dari keadaan seseorang, berikut penjelasannya:

1. Tingkat kepercayaan diri tinggi biasanya menunjukkan: nada suara keras dan kuat, postur baik condong ke depan, kelancaran bicara tinggi.
2. Tingkat kepercayaan diri sedang : nada suara sedang, suara stabil, jelas dalam berbicara, narasi lancar, postur tubuh baik.
3. Tingkat kepercayaan diri rendah : nada suara bergetar, gugup dalam berbicara, melangkah dengan bimbang, ada jeda setiap

bicara, canggung, memperbaiki kontak mata, cemas dan gugup (Robert 2015).

Kepercayaan diri yang tinggi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: 1). Terbiasa memiliki sikap yang tenang di setiap apapun yang dilakukannya, 2). Memiliki kemampuan yang memuaskan, 3). Cakap dalam menetralisasi krisis yang terjadi di berbagai kondisi, 4). Cakap dalam penyesuaian diri dan mampu melaksanakan komunikasi dengan siapapun dan berbagai situasi dan kondisi apapun, 5). Memiliki kualifikasi faktor penunjang yang layak dalam berpenampilan baik psikis maupun fisik, 6). Dari segi intelektual cukup. 7). Mempunyai pendidikan yang cukup, 8). Mempunyai kecakapan lainnya sebagai penunjang penampilan, 9). Ahli dalam bersosialisasi, 10). Didukung oleh kondisi keluarga dan lingkungan yang baik, 11). Mempunyai pengalaman hidup yang kaya akan makna kehidupan sehingga mampu menghadapi beraneka macam cobaan hidup, 12). Berfikir dan bersikap positif ketika mengalami masalah.

c. Faktor yang mempengaruhi Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri dapat dipengaruhi oleh dua faktor, faktor tersebut dipengaruhi dari dalam dan luar.

a. Faktor dari dalam:

1. Keyakinan diri

Keyakinan ini merupakan pemikiran atas dirinya sendiri, dimana

seseorang akan memiliki konsep diri yang baik bila dalam pemikiran dirinya baik maka akan memiliki konsep diri yang baik, sebaliknya bila memiliki konsep diri yang buruk maka akan menjadi argumen dalam dirinya bahwa dirinya buruk.

2. Harga Diri

Harga diri merupakan nilai terhadap dirinya sendiri, bila seseorang memiliki harga diri yang tinggi maka orang tersebut mudah dan fleksibel dalam bergaul, memiliki banyak teman dan selalu bersifat terbuka serta bersikap rasional. Sedangkan seseorang yang memiliki harga diri rendah biasanya memiliki sifat bergantung pada orang lain, tidak percaya diri, seta sulit dalam bersosialisasi, orang tersebut juga memiliki sifat pesimis dalam menghadapi segala sesuatu (Meadow dalam Kusuma, 2005).

3. Kondisi Fisik

Kepercayaan diri seseorang dapat dipengaruhi oleh kondisi fisik yang berubah. secara tidak langsung perubahan fisik dapat menimbulkan rasa rendah diri, kondisi fisik ini merupakan faktor utama rendahnya percaya diri. Hal ini terjadi karena ketidakmampuan fisik seseorang dapat menimbulkan keputusasaan dalam melakukan aktivitas dalam kehidupannya (Anthony 1992).

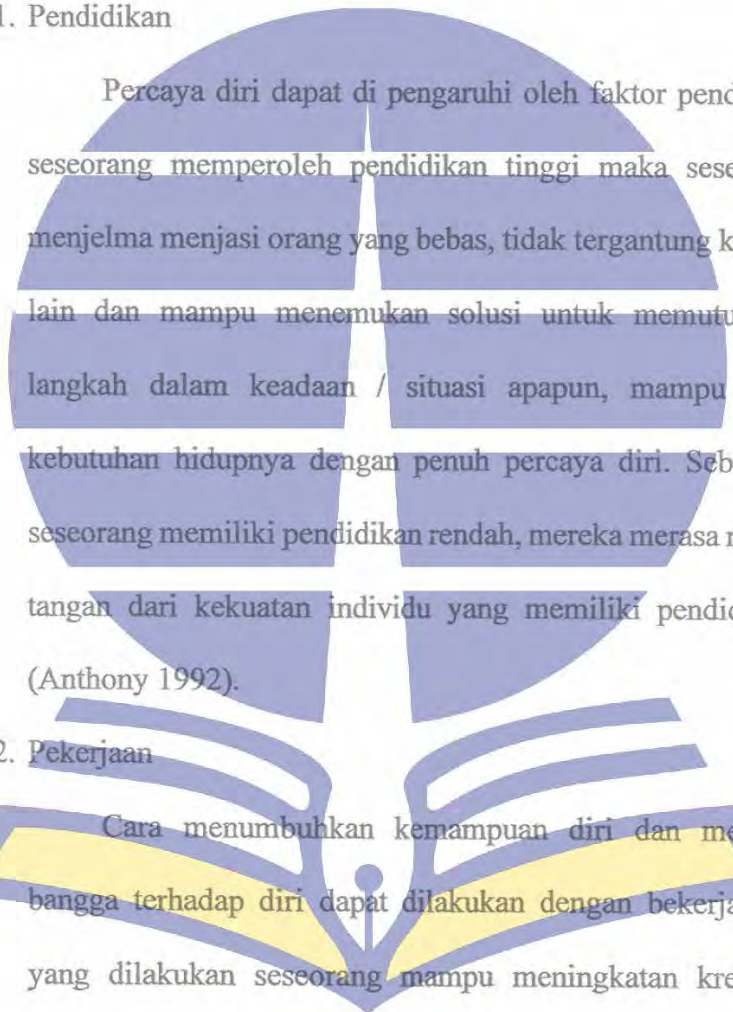
4. Pengalaman Hidup

Rendah diri dapat terjadi akibat dari pengalaman hidup yang buruk. Untuk meminimalisir pengalaman buruk yang telah terjadi,

seseorang haruslah selalu berpandangan positif sehingga timbul kepribadian yang sehat (Lauster 1997).

b. Faktor dari luar:

1. Pendidikan



Percaya diri dapat di pengaruhi oleh faktor pendidikan. Jika seseorang memperoleh pendidikan tinggi maka seseorang akan menjelma menjasi orang yang bebas, tidak tergantung kepada orang lain dan mampu menemukan solusi untuk memutuskan setiap langkah dalam keadaan / situasi apapun, mampu mencukupi kebutuhan hidupnya dengan penuh percaya diri. Sebaliknya jika seseorang memiliki pendidikan rendah, mereka merasa menjadi kaki tangan dari kekuatan individu yang memiliki pendidikan tinggi (Anthony 1992).

2. Pekerjaan

Cara menumbuhkan kemampuan diri dan memiliki rasa bangga terhadap diri dapat dilakukan dengan bekerja. Pekerjaan yang dilakukan seseorang mampu meningkatkan kreatifitas dan kemandirian. Dengan bekerja seseorang juga mampu memenuhi kebutuhan hidupnya (Rogers dalam Kusuma 2005).

3. Lingkungan

Lingkungan keluarga yang saling beinteraksi satu sama lain memberikan peranan penting dalam membentuk kepercayaan diri. Kepercayaan diri tumbuh dengan baik bila terdapat dukungan sikap

dari semua anggota keluarga sehingga timbul rasa aman dan nyaman dalam diri. Selain lingkungan keluarga faktor yang memiliki peranan penting dalam membentuk kepribadian yang penuh percaya diri adalah lingkungan masyarakat, bila lingkungan masyarakat mampu mencukupi kebutuhan norma dengan baik maka timbul ketentraman sehingga tercipta suasana kondusif (Drajat, 1995).

Menurut Hurlock (1999), kepercayaan diri dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

1. Pola asuh: ketika peserta didik dibimbing dengan pola asuh yang demokratis, diberi kebebasan dan tanggung jawab untuk menyampaikan pendapatnya, maka perilaku tersebut akan mempengaruhi ketika ia dewasa, ia akan lebih percaya diri dan memberi rasa hormat kepada orang lain.
2. Hubungan keluarga: dalam keluarga yang harmonis, saling menyayangi dan menghargai akan memberikan pemikiran positif pada peserta didik untuk membangun identitas diri.
3. Teman sebaya: teman sebaya akan berdampak pada karakteristik, sifat dan perilaku peserta didik, hal ini terjadi karena ia menganggap teman merupakan cerminan tentang dirinya dan ia berada pada tuntutan agar diakui oleh kelompoknya.

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan yang berkaitan dengan penemuan dan kepercayaan diri terhadap hasil belajar siswa adalah:

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

NO	NAMA PENELITI	JUDUL	HASIL PENELITIAN
1.	Alif Ringga Persada, (2016)	Pengaruh Model pembelajaran penemuan terbimbing terhadap kemampuan koneksi matematika siswa	Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model bahwa hasil tes kemampuan koneksi matematika peserta didik mendapat nilai rata-rata 80,81 yang menunjukkan nilai rata-rata sangat baik.
2.	Putrayasa (2014)	Pengaruh model pembelajaran penemuan dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA siswa	Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara model penemuan dan keinginan yang kuat terhadap pembelajaran serta hasil belajar IPA. Pada kelompok siswa yang memiliki minat tinggi, terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran penemuan dengan kelompok pembelajaran konvensional. Pada siswa yang memiliki minat rendah tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara pembelajaran penemuan dan konvensional.
3.	Fajri, Johar, Ikhsan (2016)	Peningkatan kemampuan spasial dan <i>self efficacy</i> siswa melalui model penemuan berbasis multimedia.	Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa peningkatan kemampuan spasial siswa dengan penerapan penemuan berbasis multimedia lebih baik daripada penemuan tanpa multimedia. Untuk <i>self</i>

NO	NAMA PENELITI	JUDUL	HASIL PENELITIAN
			<i>efficacy</i> lebih tinggi 81% dengan menggunakan penemuan berbasis multimedia daripada tanpa multimedia, dan tidak terdapat interaksi antara penerapan penemuan berbasis multimedia dan tanpa multimedia terhadap peningkatan kemampuan spasial peserta didik.
4.	Rudyanto (2014)	Model penemuan dengan pendekatan saintifik bermuatan karakter untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif	Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran matematika dengan menggunakan penemuan dengan pendekatan saintifik dinyatakan efektif karena kemampuan berpikir kreatif siswa tuntas secara individual, rata-rata kemampuan berpikir kreatif yang mendapatkan pembelajaran penemuan lebih baik daripada pembelajaran ekspositori, adanya pengatuh yang signifikan antara karakter rasa ingin tahu dan keterampilan komunikasi terhadap kemampuan berfikir.
5.	(Haryoko, 2009)	Efektivitas pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran.	Dari hasil penelitian ini dinyatakan bahwa hasil belajar mahasiswa teknik jaringan komputer yang dibimbing melalui pemanfaatan media audio visual mendapatkan nilai lebih tinggi dibandingkan melalui pemanfaatan pembelajaran ceramah.

NO	NAMA PENELITI	JUDUL	HASIL PENELITIAN
6.	(Anshor, 2015)	Penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap aktivitas dan hasil belajar geografi	Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan menggunakan teknik purpose sample. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam pemanfaatan pembelajaran melalui video tentang kegiatan belajar peserta didik. Dan ada pengaruh yang relevan dalam pemanfaatan video sebagai alat pembelajaran tentang hasil belajar geografi peserta didik dalam kelompok IX IPS.
7.	(Handhika, 2012)	Efektivitas media pembelajaran IM3 ditinjau dari motivasi belajar	eksperimen ini hendak mengetahui pemanfaatan media pembelajaran IM3 flash dan media MS.power point tentang prestasi belajar IPA-Fisika. Penelaahan ini menunjukkan bahwa dengan IM3 flash mendapatkan hasil kian baik dari pada MS.Power Point. Apabila siswa mempunyai motivasi belajar besar maka siswa tersebut mendapatkan nilai besar, sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah memiliki nilai lebih rendah. Selanjutnya terdapat interaksi motivasi belajar dengan media pembelajaran

NO	NAMA PENELITI	JUDUL	HASIL PENELITIAN
			terhadap prestasi belajar siswa.
8.	(Anggoro, 2016)	Perancangan Media Audio Visual dalam Mata pelajaran IPA (Materi ajar saluran pernapasan)	Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media audio visual dengan meningkatnya hasil belajar siswa dengan rata-rata 16,9% sedangkan untuk ketuntasan belajar siswa mencapai 74%
9.	Siti Maemunah, Sri Purwanti Nasution (2018)	Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif ditinjau dari Kepercayaan diri pada materi Peluang	Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara pembelajar yang mempunyai kepercayaan diri tinggi, sedang, rendah terhadap hasil belajar.
10.	Rekma Mustika, Yurniwati & Lukman El Hakim (2018)	Hubungan Self Confidence dan Adversity Quotions Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa mampunya siswa dalam meningkatkan pemecahan masalah matematika dapat diraih melalui kemampuan kepercayaan diri yang kuat

Berdasarkan penelitian sebelumnya ada perbedaan dan persamaan, persamaan ini kita ketahui melalui variabel bebas menggunakan model pembelajaran penemuan terbimbing untuk hasil belajar siswa, sedangkan perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah menggunakan strategi pembelajaran penemuan terbimbing dengan menggunakan audio visual dan

permainan serta ditinjau dari kepercayaan diri. Perbedaan yang ke dua adalah subjek penelitian terdahulu dilaksanakan pada sekolah menengah sedangkan penelitian yang peneliti lakukan dilaksanakan disekolah dasar, Inilah yang membedakan antara penelitian-penelitian sebelumnya dengan penelitian yang peneliti lakukan.

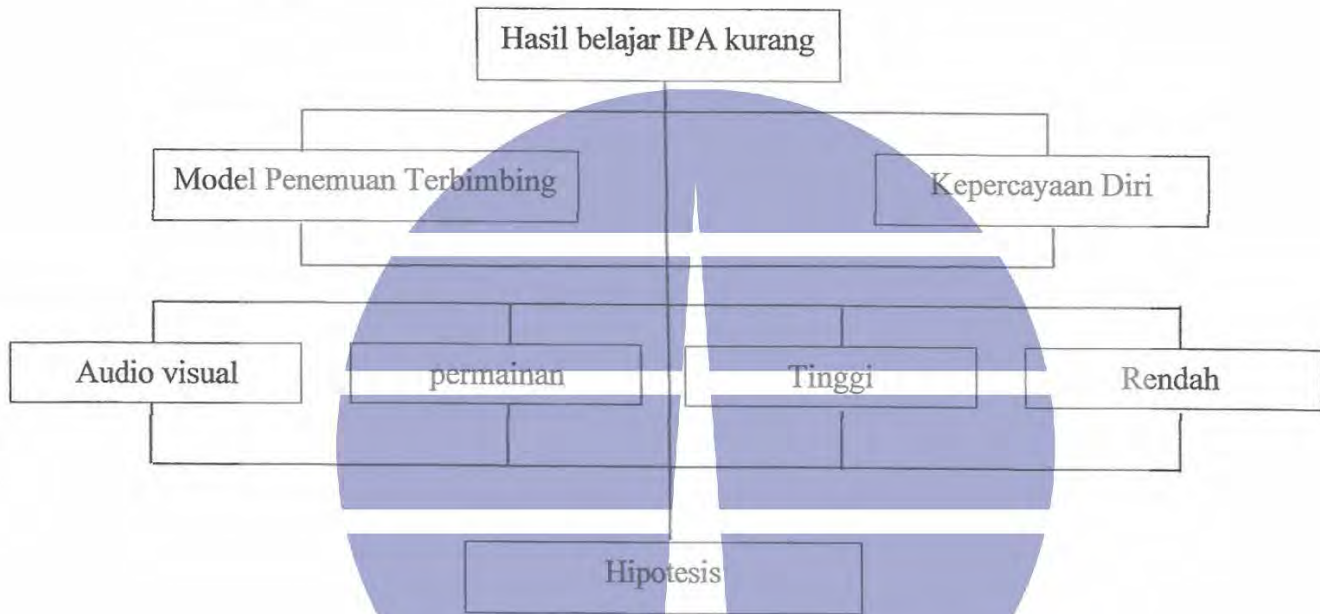
Penggabungan antara dua variabel bebas dan satu variabel terikat ini sangat memungkinkan adanya konsekuensi pada hasil penelitian ini. Bila pada penelitian terdahulu dapat memberikan gambaran penggunaan strategi pembelajaran penemuan terbimbing terhadap hasil belajar siswa saja, maka pada penelitian ini diharapkan akan memberikan gambaran serta interaksi mengenai strategi pembelajaran penemuan terbimbing menggunakan video pembelajaran dan permainan, kaitannya dengan kepercayaan diri yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir / Kerangka Teoritik

Pembelajaran IPA bisa terserap dan mudah dimengerti bila dalam proses pembelajaran siswa mengamati, mencoba, dan menganalisis secara langsung, namun jika proses pembelajaran mengamati, mencoba dan menganalisa tidak bisa dilakukan secara langsung karena kondisi lingkungan sekolah yang tidak menunjang, seorang guru bisa menggunakan model pembelajaran penemuan terbimbing agar proses pembelajaran lebih menarik, dan mungkin saja mampu membangkitkan kepercayaan diri.

Ketika anak memiliki kepercayaan diri tinggi dalam pembelajaran tentu saja akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Keterkaitan antara

variabel terikat dan variabel bebas dapat dijelaskan pada ilustrasi berikut ini:



Gambar 2.2 Kerangka Pikir Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan sebagai bahan kajian, apakah pelaksanaan model pembelajaran penemuan terbimbing dengan Media Audio Visual terhadap hasil belajar siswa. Tahap awal siswa dikelompokkan menjadi kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Pada masing-masing kelas, ditentukan kelompok siswa dengan kepercayaan diri tinggi dan kelompok siswa dengan kepercayaan diri rendah. Dengan demikian pada dua kelas terdapat masing-masing dua kelompok tingkatan kepercayaan diri. Model pembelajaran pada kelas eksperimen 1 adalah penemuan terbimbing dengan audio visual sebagai media pembelajaran, sedangkan kelas eksperimen 2 dengan menggunakan model pembelajaran penemuan terbimbing dengan media permainan.

Analisis yang digunakan akan membandingkan perbedaan hasil

belajar yang diperoleh kelas eksperimen 1 dengan model pembelajaran penemuan terbimbing menggunakan media audio visual, dan hasil belajar siswa kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran penemuan terbimbing dengan media permainan. Pada bagian akhir dilakukan analisis terhadap perbedaan pengaruh penggunaan media terhadap kelas berbeda dengan model pembelajaran yang sama, terhadap hasil belajar siswa. Hal ini diharapkan mampu menyimpulkan pengaruh penerapan Model Pembelajaran penemuan terbimbing dan tingkat kepercayaan diri siswa terhadap hasil belajar.

D. Operasionalisasi variabel

Operasionalisasi variabel pada dapat dianalisis sebagai berikut:

Tabel 2.3 Operasionalisasi variabel pengaruh penemuan terbimbing dengan kepercayaan diri terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA SD.

Variabel	Konsep Variabel	Dimensi	Indikator Pernyataan
Penemuan Terbimbing (Johar, R., & Hanum, L. 2016).	Penemuan Terbimbing adalah cara mengajar dengan strategi sedemikian rupa sehingga peserta didik mampu menemukan sendiri, yang sebelumnya pembelajaran yang terdahulu belum diketahui	Menyelidiki	Menyelidiki
		Mengasimilasi konsep	Mengasimilasi konsep
		Menemukan sendiri / percobaan	Menemukan sendiri / percobaan
		Pengalaman Belajar	
Kepercayaan diri (Yusida, 2014)	Kepercayaan diri merupakan sikap yang positif dimana seseorang mampu mengendalikan diri sendiri sehingga dia mampu berfikir positif. (Andayani 1996)	Percaya akan kemampuan diri.	1. Optimis 2. realistis
		Menjadi diri sendiri	1. Bersikap positif terhadap diri sendiri

Variabel	Konsep Variabel	Dimensi	Indikator Pernyataan
			2. Berpandangan baik tentang diri
		Siap menghadapi orang lain	1. Siap menerima konsekuensi 2. Kesiapan seseorang terhadap sesuatu
		Kendali diri yang baik	1. Pengendalian emosi 2. Memahami tindakan
		Berfikir positif	1. Menganalisa masalah dengan baik 2. Menggunakan pemikiran yang dapat diterima orang lain.

Untuk operasionalisasi variabel hasil belajar dapat dipaparkan pada table berikut:

Tabel 2.4 Operasionalisasi variabel pengaruh penemuan terbimbing dengan kepercayaan diri terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA SD.

Variabel	Konsep Variabel	Dimensi	Indikator Pertanyaan
Hasil belajar siswa (Gunawan I, Palupi)	Hasil belajar : merupakan perubahan perilaku dan kemampuan siswa secara keseluruhan	Pengetahuan (C1)	1. Mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tumbuhan dengan baik

Variabel	Konsep Variabel	Dimensi	Indikator Pertanyaan
AR 2016)	baik kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang terjadi disebabkan oleh pengalaman yang siswa pada akhir tugas/kelas/program tertentu.	Pemahaman(C2)	2. Menyajikan peta pikiran mengenai manfaat air bagi manusia, hewan dan tanaman dengan benar
		Penerapan (C3)	3. Membuat karya poster tentang dampak siklus air bersih dengan benar

Berikut ini penjelasan dari variabel-variabel penelitian:

1. Variabel X_1 = Penemuan terbimbing Media Audio Visual dan permainan.

Media audio visual pembelajaran digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai. Media audio visual pembelajaran yang digunakan adalah berupa video pembelajaran IPA yang didalamnya ditampilkan animasi dan simulasi interaktif yang dapat memudahkan siswa dalam memahami IPA. Peneliti menggunakan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media video pembelajaran, sedangkan kelas eksperimen 2 menggunakan media permainan yaitu lempar bola.

2. Variabel X_2 = Kepercayaan diri

Pada penelitian ini, Kepercayaan diri lebih dititik beratkan kepada peserta didik yang memiliki Kepercayaan diri tinggi Kepercayaan diri rendah.

3. Variabel Y_1 = hasil belajar.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan siswa secara keseluruhan baik kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang terjadi disebabkan oleh pengalaman. Hasil belajar dalam penelitian ini lebih tertuju kepada kemampuan kognitif siswa saja, yakni menggunakan teori dari Bloom yang terdiri dari: pengetahuan, pemahaman, dan penerapan.

E. Hipotesis

Berdasarkan operasional variabel di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

- 1 Terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa bila sekelompok siswa diajarkan dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual dan permainan
- 2 Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa dengan kepercayaan diri tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah
- 3 Bagi siswa dengan kepercayaan diri tinggi, hasil belajar IPA siswa lebih tinggi bila diajar dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan permainan.
- 4 Bagi siswa dengan Kepercayaan diri rendah, hasil belajar IPA siswa lebih tinggi bila diajar dengan penemuan terbimbing berbantuan permainan, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual.
- 5 Terdapat pengaruh interaksi antara penemuan terbimbing dengan Kepercayaan diri terhadap hasil belajar IPA siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, sedangkan skema untuk penelitian dalam observasi eksperimen yang diteliti adalah skema faktorial 2x2, dan tergambar pada skema berikut:

Tabel 3.1 Skema Penelitian

Kepercayaan diri	Penemuan Terbimbing (A)	
	Pembelajaran Penemuan Terbimbing dengan Audio visual (A_1)	Pembelajaran Penemuan Terbimbing dengan permainan (A_2)
Tinggi (B_1)	A_1B_1	A_2B_1
Rendah (B_2)	A_1B_2	A_2B_2

Keterangan:

- A_1 = Kelompok siswa yang belajar dengan penemuan terbimbing menggunakan media audio visual pembelajaran .
- A_2 = Kelompok siswa yang belajar penemuan terbimbing menggunakan media permainan.
- B_1 = Kelompok siswa dengan kepercayaan diri tinggi.
- B_2 = Kelompok siswa dengan kepercayaan diri rendah.
- A_1B_1 = Hasil pembelajaran Penemuan Terbimbing dengan media audio visual pada kelompok siswa dengan tingkat Kepercayaan diri tinggi.
- A_2B_1 = Hasil pembelajaran Penemuan Terbimbing dengan media permainan pada kelompok siswa dengan tingkat Kepercayaan diri tinggi
- A_1B_2 = Hasil belajar Penemuan Terbimbing berbantuan media audio visual untuk kelompok siswa dengan tingkat Kepercayaan diri rendah.
- A_2B_2 = Hasil belajar Penemuan Terbimbing berbantuan media permainan untuk kelompok siswa dengan tingkat Kepercayaan diri rendah.

Tahap awal siswa dikelompokkan menjadi kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Pada masing-masing kelas, ditentukan kelompok siswa

dengan Kepercayaan diri tinggi dan kelompok siswa dengan Kepercayaan diri rendah. Dengan demikian pada dua kelas terdapat masing-masing dua kelompok tingkatan Kepercayaan diri. Model pembelajaran pada kelas eksperimen 2 adalah Penemuan Terbimbing dengan permainan sebagai media pembelajaran, sedangkan kelas eksperimen 1 menerapkan belajar mengajar Penemuan Terbimbing berbantuan media audio visual.

Masing-masing kelompok akan menghasilkan pembelajaran yang sudah dipengaruhi oleh adanya penggunaan model berupa pembelajaran dengan Penemuan Terbimbing berbantuan media audio visual serta siswa yang menggunakan pembelajaran dengan model Penemuan Terbimbing dengan media permainan. Hasil pembelajaran tersebut kemudian dianalisis dan diperbandingkan.

B. Sumber Informasi (populasi dan sampel)

1. Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik dari SDN. Bujanggadung, sekolah ini digunakan sebagai populasi karena sekolah dasar tersebut merupakan sekolah mantap di kecamatan Grogol Cilegon Banten dan telah terakreditasi A, memiliki jumlah siswa yang paling banyak se kecamatan dan memiliki karakteristik dan homogenitas yang sama, terutama pembelajaran IPA.

2. Sampel

Sampel yang digunakan berdasarkan populasi yang ditetapkan yaitu SDN. Bujanggadung Kecamatan Grogol Kota

Cilegon. Untuk kelas eksperimen 1 digunakan pada kelas 5A dengan jumlah peserta didik sebanyak 35 siswa, sedangkan kelas eksperimen 2 pada kelas 5B dengan jumlah peserta didik sebanyak 35. Untuk pengambilan sampel digunakan non tes kepercayaan diri yang memiliki *range* tertinggi dan terendah. Untuk kepercayaan diri tertinggi digunakan 27% dari jumlah siswa dan 27% dari kepercayaan diri rendah, sehingga dapat ditentukan sampel sebanyak 10 peserta didik untuk kepercayaan diri tinggi dan 10 peserta didik kepercayaan diri rendah dengan perlakuan kepercayaan diri dengan media audio visual pada kelas eksperimen 1 dan permainan pada kelas eksperimen 2.

C. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Berikut ini rancangan instrumen penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 3.2
Desain Penelitian

No.	Jenis Data	Sumber Data	Teknik	Jenis Instrumen
1.	Hasil belajar IPA	Siswa	test	Tes objektif pilihan ganda
2.	Kepercayaan Diri	Siswa	instrumen	Instrumen kepercayaan diri

Kita dapat melihat dari table diatas bahwa untuk menentukan penggunaan metode penelitian terdiri dari dua alat metode yaitu:

- a. Instrumen, yakni mencari dan mengumpulkan data langsung dari setiap siswa sebagai sample penelitian. Instrumen kepercayaan

diri siswa digunakan untuk mengetahui kategori siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi dan rendah, ini dilakukan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan menggunakan strategi pembelajaran Penemuan Terbimbing berbantuan media audio visual pembelajaran maupun media permainan. Instrumen kepercayaan diri ini butir pernyataannya memuat pernyataan yang positif dan negatif.

Berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen kepercayaan diri:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Kepercayaan Diri Siswa

Dimensi	Indikator	Nomor Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
Percaya akan kemampuan diri.	1. optimis 2. realistis	1,2 5,6	3,4 7,8	8
Menjadi diri sendiri	1. Bersikap positif terhadap diri sendiri 2. Berpandangan baik tentang diri	9,10 13,14	11,12 15,16	8
Siap menghadapi penolakan orang lain	1. Siap menerima konsekuensi 2. kesediaan seseorang terhadap sesuatu	17,18 21,22	19,20 23,24	8
Kendali diri yang baik	1. Pengendalikan emosi 2. Memahami tindakan	25,26 29,30	27,28 31,31	8
Berfikir positif	1. Menganalisis masalah dengan baik 2. Menggunakan pemikiran yang dapat diterima orang lain.	33,34 37,38	35,36 39,40	8
Jumlah Item		20	20	40

Instrumen Kepercayaan diri menerapkan lima pilihan jawaban, yaitu: SS (Sangat setuju), S (setuju), R (ragu-ragu), TS (tidak setuju), dan STS (sangat tidak setuju). Pernyataan positif mempunyai bobot nilai 5 untuk sangat setuju, 4 untuk setuju, 3 untuk ragu-ragu, 2 untuk tidak setuju, 1 untuk sangat tidak setuju. Sedangkan pernyataan negatif bobot penilaiannya merupakan kebalikan dari pernyataan positif yakni 5 untuk sangat tidak setuju, 4 untuk tidak setuju, 3 untuk ragu-ragu, 2 untuk setuju, 1 untuk sangat tidak setuju, instrumen ini terdapat pada lampiran 3. Untuk insrtumen kepercayaan diri ini dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas terlebih dahulu.

b. Tes hasil belajar IPA

Tes Hasil Belajar, digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 maupun kelas eksperimen 2. Tes diberikan pada setiap akhir pembelajaran pada setiap kelompok siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan model Penemuan Terbimbing. Tes diberikan secara tertulis dalam bentuk soal tes obyektif (pilihan ganda) untuk mengetahui soal tersebut terdapat pada lampiran

Sebelum membuat instrumen soal, peneliti membuat rencana proses pembelajaran yang terdapat pada lampiran 1, serta kisi-kisi tes berdasarkan indikator mata pelajaran IPA kelas V semester genap dengan tema lingkungan sahabat kita dengan materi pokok daur air. Adapun kisi-kisi soal tes tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5

Kisi-kisi Tes Hasil Belajar IPA Siswa

No.	Topik	Indikator	No. soal	Kategori				
				C1	C2	C3	C4	C5
1.	Siklus air serta dampaknya pada bumi dan makhluk hidup	Siswa dapat menjelaskan penyebab air laut menguap	1,14		√			
2.		Siswa dapat menyebutkan istilah lain dari daur air	2,15	√				
3.		Siswa dapat menentukan kegunaan air dalam kehidupan sehari-hari	3,16		√			
4.		Siswa mampu mengidentifikasi sumber air	4,17		√			
5.		Siswa mampu menentukan kegiatan yang mengganggu siklus air	5,18		√			
6.		Siswa mampu menyimpulkan kegiatan yang mengganggu siklus air	6,19			√		
7.		Siswa mampu menunjukkan peristiwa siklus air melalui gambar	7,20			√		
8.		Siswa mampu menunjukkan peristiwa kondensasi melalui gambar	8,21			√		
9.		Siswa mampu menunjukkan peristiwa siklus	9,22			√		

	air melalui gambar						
10	Siswa dapat menjelaskan akibat terjadinya siklus air	10,23			√		
11	Siswa dapat menentukan manfaat air untuk tumbuhan	11,24			√		
12	Siswa mampu menganalisis upaya terjadinya banjir	12,25			√		
13	Siswa dapat menyimpulkan keadaan air yang ada di bumi	13,26			√		

Selanjutnya yaitu membuat butir soal. Butir soal ini untuk mengukur hasil belajar siswa dengan bentuk pilihan ganda, Setelah membuat instrumen penelitian, selanjutnya dilakukan uji coba instrumen penelitian. Uji coba instrumen ini digunakan untuk mengetahui keampuhan instrumen yang digunakan. Uji coba instrumen yang dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

2. Jenis Data

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara mendistribusikan angket dan mengumpulkan nilai tes hasil belajar siswa.

3. Teknik Analisis Data

1. Hasil Analisis instrumen tes.

Dalam penelitian ini instrumen tes dilakukan dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak statistik, pengujian soal ini dicobakan kepada 40 siswa pada Sekolah Dasar Negeri Taman Sari II.

Tabel 3.6 Hasil analisis soal tes hasil belajar

NO.	RPBI	Nilai Kritis	INTERPRETASI
1	0,585845	2,024394	TIDAK VALID
2	1,52974	2,024394	TIDAK VALID
3	5,82	2,024394	VALID
4	3,723	2,024394	VALID
5	2,32	2,024394	VALID
6	8,404	2,024394	VALID
7	7,01	2,024394	VALID
8	2,3199	2,024394	VALID
9	4,4023	2,024394	VALID
10	-0,7356	2,024394	TIDAK VALID
11	4,4	2,024394	VALID
12	10,15	2,024394	VALID
13	5,8	2,024394	VALID
14	0,585845	2,024394	TIDAK VALID
15	1,52974	2,024394	TIDAK VALID
16	5,82	2,024394	VALID
17	3,723	2,024394	VALID
18	2,32	2,024394	VALID
19	8,404	2,024394	VALID
20	7,01	2,024394	VALID
21	2,3199	2,024394	VALID
22	4,4023	2,024394	VALID
23	-0,7356	2,024394	TIDAK VALID
24	4,4	2,024394	VALID
25	10,15	2,024394	VALID
26	5,8	2,024394	VALID

Berdasarkan Tabel 3.9 diatas dapat diketahui bahwa dari 26 soal tes pilihan ganda yang diuji cobakan kepada siswa ada 6 soal dinyatakan tidak

valid yaitu nomor 1,2,10,14,15,23 sehingga soal tersebut tidak digunakan. Untuk instrumen yang digunakan adalah 10 soal tes saja dengan kriteria valid, uji validitas ini terdapat pada lampiran.

Tabel 3.7. Uji Reliabel soal tes

r_{11}	Jumlah soal
0,930454	26

Untuk reliabilitas menggunakan KR 20 dan berdasarkan Tabel diatas uji reabilitas mendapatkan hasil berada pada kisaran 0, 930454 dengan jumlah item 26 soal. Karena $r_{11} > 0,700$ maka dapat dikatakan bahwa instrument yang digunakan adalah reliabel.

2. Hasil analisis non tes

Hasil analisis angket dapat di ketahui dari tabel berikut:

Tabel 3.8 Hasil analisis instrumen

NO.	R-Hitung	R-Tabel	INTERPRETASI
1	0,452	0,310	VALID
2	0,388	0,310	VALID
3	0,482	0,310	VALID
4	0,292	0,310	TIDAK VALID
5	0,497	0,310	VALID
6	0,019	0,310	TIDAK VALID
7	0,465	0,310	VALID
8	0,419	0,310	VALID
9	0,463	0,310	VALID
10	0,313	0,310	VALID
11	0,100	0,310	TIDAK VALID
12	0,496	0,310	VALID
13	-0,145	0,310	TIDAK VALID

NO.	R-Hitung	R-Tabel	INTERPRETASI
14	0,338	0,310	VALID
15	0,370	0,310	VALID
16	0,099	0,310	TIDAK VALID
17	0,422	0,310	VALID
18	0,478	0,310	VALID
19	0,289	0,310	TIDAK VALID
20	0,389	0,310	VALID
21	0,181	0,310	TIDAK VALID
22	0,337	0,310	VALID
23	0,036	0,310	TIDAK VALID
24	0,008	0,310	TIDAK VALID
25	0,394	0,310	VALID
26	0,420	0,310	VALID
27	0,172	0,310	TIDAK VALID
28	-0,251	0,310	TIDAK VALID
29	0,373	0,310	VALID
30	0,438	0,310	VALID
31	0,353	0,310	VALID
32	0,609	0,310	VALID
33	0,181	0,310	TIDAK VALID
34	0,504	0,310	VALID
35	0,280	0,310	TIDAK VALID
36	0,200	0,310	TIDAK VALID
37	0,520	0,310	VALID
38	0,528	0,310	VALID
39	0,563	0,310	VALID
40	0,156	0,310	TIDAK VALID

Tabel 3.9. Uji reliabel instrumen

KR 20	Jumlah pernyataan
0,736	40

Berdasarkan Tabel 3.8 dapat diketahui jumlah angket keseluruhannya adalah 40 butir pernyataan, yang dinyatakan valid adalah 25 butir pernyataan, sedang tidak valid 15 pernyataan. Untuk pernyataan valid digunakan dalam mengklasifikasikan kepercayaan diri siswa. Uji validitas angket ini terdapat pada lampiran 10.

Nilai reliabilitas angket pada tabel 3.9 berada pada 0,736, yang berarti pernyataan angket tersebut reliabel. Uji validitas dan reliabilitas ini menggunakan perangkat lunak statistika.

D. Prosedur Pengumpulan Data

Sesuai dengan variabel penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti melakukan penelitian dengan prosedur pengumpulan data melalui observasi langsung di SD Negeri Bujanggadung khususnya kelas VA dan VB, pada kelas VA digunakan sebagai kelas eksperimen 1, yaitu data yang digunakan dari semua variabel adalah hasil belajar dan angket, untuk kelas VB merupakan kelas eksperimen 2. Waktu yang digunakan untuk pengumpulan data berlangsung pada semester dua tahun 2018/2019 dengan frekuensi pertemuan sebanyak enam kali.

Sedangkan data dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Data Hasil Belajar

Data ini diperoleh dari hasil belajar berupa tes yang berbentuk pilihan ganda yang diberlakukan pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.

2. Data kepercayaan diri

Data ini berupa angket yang terdiri dari kepercayaan diri tinggi dan kepercayaan diri rendah, data kepercayaan diri ini diberlakukan baik kelas eksperimen 1 maupun kelas eksperimen 2.

E. Metode Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan setelah didapatkan hasil pengukuran pembelajaran IPA yang didapat dari tes hasil belajar dengan menggunakan pilihan ganda, dalam penskoran ini jika siswa memiliki jawaban yang benar mendapatkan skor 1 dan bila salah mendapatkan skor 0. Setelah diketahui skor nilai tiap siswa maka dilakukan uji normalitas data.

Uji normalitas data dilakukan empat kali, yang pertama dilakukan untuk mengetahui kenormalan data pada kelas yang menggunakan model pembelajaran terbimbing audio visual dengan kepercayaan diri tinggi. Selanjutnya uji normalitas data pada kelas eksperimen penggunaan model pembelajaran penemuan terbimbing audio visual dengan kepercayaan rendah. Pada kelas eksperimen 2 dilakukan uji normalitas dengan pembelajaran penemuan terbimbing permainan dengan kepercayaan diri tinggi, dan terakhir uji normalitas data pada kelas eksperimen 2 dengan penggunaan model pembelajaran penemuan terbimbing melalui permainan dengan kepercayaan diri rendah.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui pemerataan data populasi suatu variabel atau memiliki varian yang sama. Uji homogenitas yang dilakukan pada penelitian ini masih menggunakan aplikasi perangkat lunak statistik.

3. Uji hipotesis

Dengan menggunakan perangkat lunak, uji hipotesis dilakukan apabila data telah diuji dan berdistribusi normal serta bersifat homogen. Hipotesis penelitian ini adalah untuk mengkaji peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan model Penemuan Terbimbing dan kepercayaan diri pada kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2. Perbedaannya adalah pada kelas eksperimen 1 Penemuan Terbimbing dengan audio visual, sedangkan pada kelas eksperimen 2 Penemuan Terbimbing dengan permainan. Untuk uji hipotesis pada penelitian ini digunakan uji Anova 2 jalur 2x2 (Two-way Anova). Berdasarkan hasil uji hipotesis anova dua jalur dengan bantuan aplikasi perangkat lunak.

4. Hipotesis Statistika

$$\text{Hipotesis 1} = H_0 = \mu_{A1} - \mu_{A2}$$

$$H_1 = \mu_{A1} \neq \mu_{A2}$$

$$\text{Hipotesis 2} = H_0 : \mu_{B1} - \mu_{B2}$$

$$H_1 : \mu_{B1} \neq \mu_{B2}$$

$$\text{Hipotesis 3} = H_0 : \mu_{A1} - \mu_{A2}$$

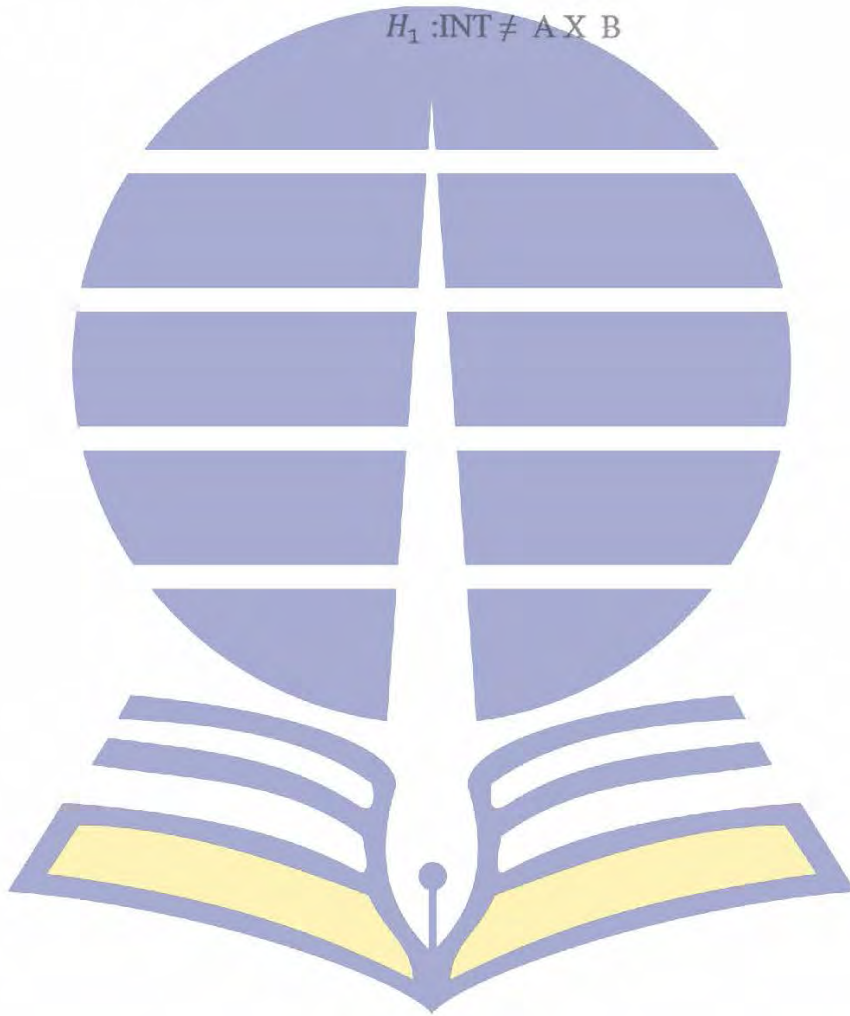
$$H_1 : \mu_{A1} > \mu_{A2}$$

Hipotesis 4 = $H_0 : \mu_{A1} - \mu_{A2}$

$H_1 : \mu_{A1} < \mu_{A2}$

Hipotesis 5 = $H_0 : INT = A \times B$

$H_1 : INT \neq A \times B$



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

Penelitian ini disusun dan direncanakan dalam dua kelompok besar, yaitu kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Dalam penelitian kelas eksperimen 1 adalah kelas VA dan kelas eksperimen 2 adalah kelas VB. Pada kelas eksperimen 1 diberikan *treatment* menggunakan model pembelajaran penemuan terbimbing dengan audio visual (A1) dan kelas eksperimen 2 menggunakan model penemuan terbimbing dengan permainan (A2), Masing-masing kelas dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan tingkat kepercayaan diri siswa yakni tinggi (B1) dan rendah (B2). Hasil belajar IPA siswa berupa data dijadikan sebagai variabel terikat (Y).

Persiapan untuk pengelompokan ini adalah dengan menyiapkan angket untuk kemudian disebar kepada siswa. Angket ini berisi sejumlah pernyataan yang akan menggambarkan tingkat kepercayaan diri siswa. Selanjutnya pada persiapan penelitian ini adalah menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian, menyiapkan lembar kerja siswa, serta butir-butir soal evaluasi untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa. Keseluruhan persiapan ini terlebih dahulu dikomunikasikan bersama rekan sejawat dan kepada kepala sekolah. Setelah melalui serangkaian perbaikan, penelitian dilaksanakan dengan mengikuti prosedur yang telah direncanakan.

Untuk pernyataan angket, data yang didapat dari jumlah skor yang diperoleh dibagi jumlah skor maksimal dikali 100. Untuk menentukan sampel kepercayaan diri tinggi dan rendah dengan pengambilan skor 27% dari jumlah siswa 70 yakni siswa 10 siswa dengan kepercayaan diri tinggi dan 10 siswa dengan kepercayaan diri rendah.

Tabel 4.1
Perlakuan dari Tiap Kelompok Masing-Masing Kelas

Kepercayaan Diri	Penemuan Terbimbing	
	Audio visual	Permainan
Tinggi	10	10
Rendah	10	10
Jumlah	20	20

Keterangan:

- Siswa dengan kepercayaan diri tinggi dengan model Penemuan Terbimbing menggunakan media audio visual dengan jumlah sebanyak 10 peserta didik.
- Siswa dengan kepercayaan diri rendah dengan strategi Penemuan Terbimbing menggunakan media audio visual pembelajaran dengan jumlah sebanyak 10 peserta didik.
- Siswa dengan kepercayaan diri tinggi dengan strategi Penemuan Terbimbing menggunakan media permainan dengan jumlah sebanyak 10 peserta didik.
- Siswa dengan kepercayaan diri rendah dengan model Penemuan Terbimbing menggunakan media permainan dengan jumlah sebanyak 10 peserta didik.

Berikut disajikan hasil belajar dengan kepercayaan diri tinggi dan rendah baik di kelas eksperimen 1 maupun di kelas eksperimen 2.

Tabel.4.2
Hasil belajar IPA Model Penemuan Terbimbing (audio visual)
dengan kepercayaan diri tinggi

No.	Nama	Kelas	Self confidence	hasil belajar
1	AR	VA	90,4	100
2	FR	VA	89,6	90
3	AT	VA	88	100
4	NAS	VA	85,6	90

No.	Nama	Kelas	Self confidence	hasil belajar
5	SS	VA	84,8	90
6	AS	VA	84	90
7	NN	VA	84	90
8	AF	VA	82,4	90
9	AA	VA	81,6	100
10	ZT	VA	81,6	90

Dari Tabel 4.2. tersebut didapatkan hasil sebanyak 3 orang siswa mendapatkan nilai 100 dan 7 orang lainnya mendapatkan nilai 90, dengan rata-rata perolehan nilai 93 bagi kelas eksperimen 1 dengan tingkat kepercayaan diri tinggi.

Sedangkan kelas eksperimen 1 dengan kepercayaan diri rendah mendapatkan hasil belajar sebagai berikut:

Tabel.4.3
Hasil belajar IPA dengan Model Penemuan Terbimbing (audio visual) dengan kepercayaan diri rendah

No.	Nama	Kelas	Self confidence	hasil belajar
1	SIND	VA	72,8	80
2	HM	VA	72	90
3	HAA	VA	71,2	80
4	MADP	VA	67,2	80
5	RAS	VA	66,4	80
6	KAS	VA	65,6	70
7	N	VA	64	70
8	MFI	VA	62,4	60
9	ARH	VA	61,6	80
10	M	VA	59,2	70

Tabel 4.3 tersebut menggambarkan terdapat seorang siswa dengan nilai 90, 5 siswa dengan nilai 80, 3 orang siswa mendapatkan nilai 70, serta seorang siswa lainnya memperoleh nilai 60. Dengan demikian, diperoleh

rata-rata nilai 76 untuk kelas eksperimen 1 dengan tingkat kepercayaan diri rendah.

Pada kelas eksperimen 2, perolehan nilai pada siswa dengan kepercayaan diri tinggi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil belajar IPA Model Penemuan Terbimbing (permainan) dengan kepercayaan diri tinggi

No.	Nama	Kelas	Self confidence	hasil belajar
1	AFA	VB	87,2	60
2	PNI	VB	87,2	100
3	SK	VB	86,4	90
4	MFM	VB	85,6	80
5	F	VB	84,8	80
6	IA	VB	84,8	80
7	AK	VB	83,2	80
8	AZU	VB	82,4	70
9	AKM	VB	79,2	80
10	DMS	VB	79,2	90

Berbeda dengan kelompok siswa pada kelas eksperimen 1 dengan self confidence tinggi, pada kelas eksperimen 2 dengan kepercayaan diri tinggi hanya satu siswa yang memperoleh nilai penuh 100. Sejumlah 2 orang siswa memperoleh nilai 90; 5 orang siswa dengan nilai 80; dan masing-masing satu siswa dengan nilai 70 dan 60. Dengan demikian, rata-rata nilai pada kelas eksperimen 2 dengan kepercayaan diri tinggi adalah 81.

Sedangkan perolehan nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 2 dengan tingkat kepercayaan diri rendah adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil belajar IPA dengan Model Penemuan Terbimbing (permainan) dengan kepercayaan diri rendah

No.	Nama	Kelas	kepercayaan diri	hasil belajar
1	JS	VB	63,2	80

No.	Nama	Kelas	kepercayaan diri	hasil belajar
2	MAZ	VB	63,2	70
3	AANP	VB	62,4	70
4	DOA	VB	62,4	70
5	MM	VB	61,6	60
6	KF	VB	60,8	60
7	MTP	VB	60,8	60
8	MFR	VB	60	70
9	MDA	VB	57,6	50
10	MSA	VB	51,2	50

Tabel 4.5. tersebut menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen 2 dengan kepercayaan diri rendah masih terdapat siswa yang memperoleh nilai 50, sebanyak 2 orang. Sebanyak 3 siswa dengan nilai 60; nilai 70 sebanyak 4 siswa, dan hanya satu siswa yang berhasil mencapai angka 80. Dari perolehan nilai sedemikian, maka rata-rata nilai kelas kontrol dengan kepercayaan diri rendah adalah 64.

Kesimpulan uraian hasil belajar siswa dalam kedua kelas yaitu kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dengan model pembelajaran penemuan terbimbing menggunakan audio visual dan Penemuan Terbimbing media permainan dapat dijelaskan melalui deskripsi berikut ini:

1. Deskripsi data hasil belajar IPA siswa

Hasil data belajar IPA didapatkan dari soal tes pilihan ganda yang terdiri dari 10 butir soal. Pengambilan data dari kelas eksperimen 1 dengan menerapkan penemuan terbimbing dengan audio visual, dan kelas eksperimen 2 menggunakan Penemuan Terbimbing dengan permainan. Penghitungan dengan bantuan perangkat lunak statistika dengan hasil berikut:

Tabel 4.6 Statistik deskriptif

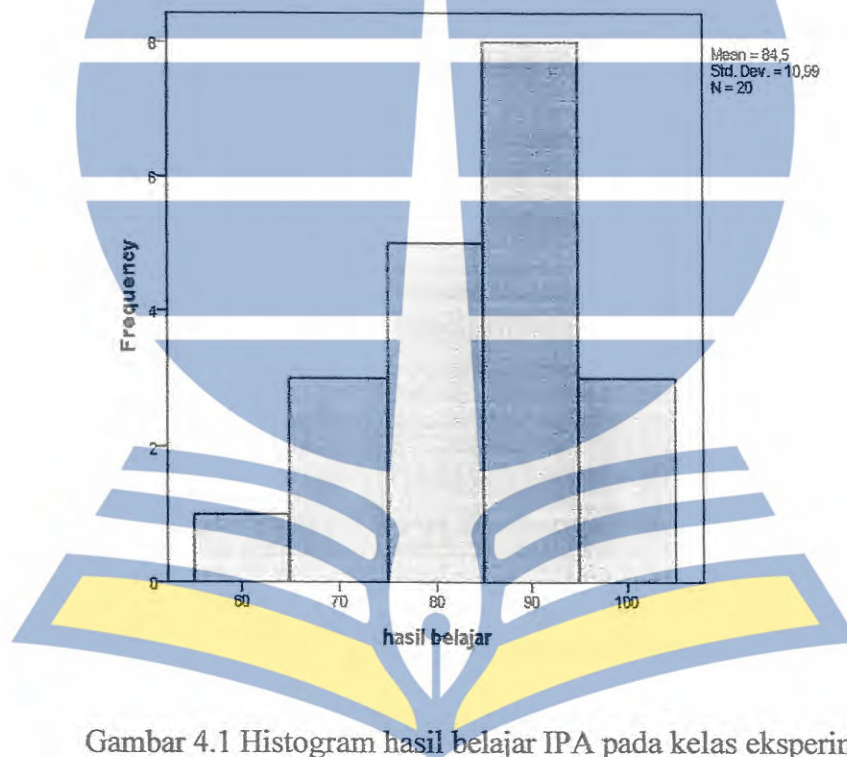
Penemuan Terbimbing	Kepercayaan Diri	Rata-rata	Standar Deviasi	N
audio visual	tinggi	93,00	4,830	10
	rendah	76,00	8,433	10
	Total	84,50	10,990	20
permainan	tinggi	81,00	11,005	10
	rendah	64,00	9,661	10
	Total	72,50	13,328	20
Total	tinggi	87,00	10,311	20
	rendah	70,00	10,761	20
	Total	78,50	13,502	40

Dari Tabel 4.6. tersebut penemuan terbimbing menggunakan audio visual, dengan kepercayaan diri tinggi dengan mean sebesar 93,00 dengan standar defiasi 4,830, sementara untuk Penemuan Terbimbing menggunakan audio visual dengan kepercayaan diri rendah dengan rata-rata 76,00 dan standar defiasi 8,433. Untuk Penemuan Terbimbing menggunakan permainan bagi siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi sebesar 81,00 dengan standar defiasi 11,005, sedangkan pada kelas eksperimen yang menggunakan penemuan terbimbing menggunakan permainan dengan kepercayaan diri rendah memiliki rata-rata 64,00 dengan standar defiasi 9,661. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa pada kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2, dimana kelas eksperimen 1 menggunakan Penemuan Terbimbing dengan audio visual dan kelas eksperimen 2 dengan permainan.

Tabel tersebut juga dapat mengetahui bahwa rata-rata tertinggi berada pada pelaksanaan kelompok ekperimen 1 siswa yang memanfaatkan Penemuan Terbimbing audio visual yaitu sebesar 93,00 sedangkan rata-rata

terendah terdapat pada kelas eksperimen 2 menggunakan penemuan terbimbing dengan permainan sebesar 64,00.

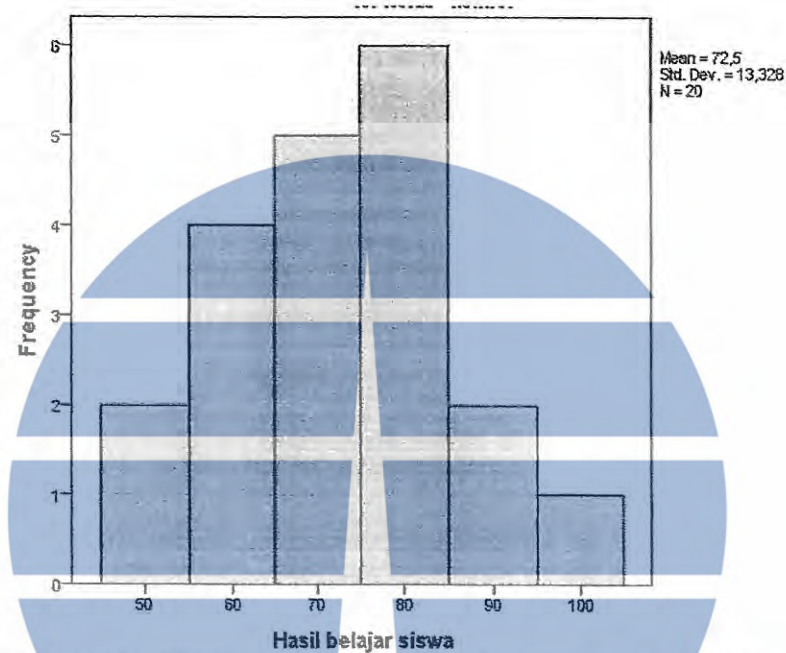
Secara keseluruhan, rata-rata nilai yang diperoleh oleh kelas eksperimen 1 atau kelompok siswa dengan pembelajaran Penemuan Terbimbing berbantu audio visual adalah 84,50 dengan standar deviasi 10,99, dengan bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 4.1 Histogram hasil belajar IPA pada kelas eksperimen 1.

Sedangkan kelas eksperimen 2, yaitu kelompok siswa dengan bantuan media permainan mendapat rata-rata nilai sebesar 72,50 dengan standar deviasi sebesar 13,328. Histogram kelas eksperimen 2 digambarkan sebagai berikut:

Histogram kelas eksperimen 2



Gambar 4.2. Histogram hasil belajar IPA siswa di kelas eksperimen 2.

2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil tes belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk karena jumlah siswa yang digunakan sebagai sampel kurang dari 30 pada tiap kelasnya, hal ini terjadi karena data yang digunakan hanya 27% dari kelas kepercayaan diri tinggi dan rendah saja.

Uji normalitas ini menggunakan program perangkat lunak statistika, apabila uji normalitas berdistribusi normal maka dilakukan uji parametrik, bila data tidak berdistribusi normal maka pengujian yang dilakukan adalah uji non parametrik, hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

H_0 : data berdistribusi normal

Hi : data tidak berdistribusi normal

Dari hipotesis diatas kriteria yang digunakan adalah:

Terima Ho : jika sig. (nilai-p) > 0,05

Tolak Ho : jika sig. (nilai-p) < 0,05.

Keseluruhan data yang telah terkumpul terlebih dahulu diuji prasyarat normalitas dan homogenitasnya sebelum dipergunakan sebagai instrumen pengujian hipotesis. Pengujian normalitas data hasil belajar siswa terhadap kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.7 Uji normalitas data Penemuan Terbimbing (audio visual) dengan kepercayaan diri tinggi

	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistik	df	d.tab
Hasil Belajar	Penemuan (audiovisual) kepercayaan diri tinggi	0,145	10	0,200*

Berdasarkan Tabel 4.7 dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas untuk populasi pada kelas eksperimen 1 penemuan terbimbing berbantuan audio visual dengan kepercayaan diri tinggi berdistribusi normal, karena data menunjukkan lebih dari 0,05, yakni nilai uji statistik 0,145

Tabel 4.8 Uji normalitas data Penemuan Terbimbing (audio visual) dengan kepercayaan diri rendah

	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistik	df	d.tab
Hasil belajar	Penemuan (audiovisual) kepercayaan diri rendah	0,180	10	0,200*

Berdasarkan Tabel 4.8 dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas untuk populasi pada pembelajaran model penemuan terbimbing berbantuan

audio visual dengan kepercayaan diri rendah berdistribusi normal, karena data menunjukkan lebih dari 0,05, yakni nilai uji statistik 0,180.

Tabel 4.9 Uji normalitas data Penemuan Terbimbing (permainan) dengan kepercayaan diri tinggi

Hasil belajar	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistik	df	d.tab
	Penemuan (permainan) kepercayaan diri tinggi	0,132	10	0,200

Berdasarkan Tabel 4.9 dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas untuk populasi pada pembelajaran model penemuan terbimbing berbantuan permainan dengan kepercayaan diri tinggi berdistribusi normal, karena data menunjukkan lebih dari 0,05, yakni nilai uji statistik 0,132.

Tabel 4.10 Uji normalitas data Penemuan Terbimbing (permainan) dengan kepercayaan diri rendah

Hasil belajar	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	d.tab
	Penemuan (permainan) kepercayaan diri rendah	0,255	10	0,065

Kesimpulan dari Tabel 4.10 adalah hasil uji normalitas untuk populasi pada pembelajaran model penemuan terbimbing berbantuan permainan dengan kepercayaan diri rendah berdistribusi normal, karena data menunjukkan lebih dari 0,05, yakni nilai uji statistik 0,255.

3. Uji Homogenitas Data

Untuk hasil uji data homogenitas maka dapat dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Uji Homogenitas

Box's M		1,645
F	Approx.	0,523
	df1	3
	df2	2192,801
	Sig.	0,666

Sesuai dengan Tabel 4.11 hasil uji homogenitas *Barlet* dapat diketahui bahwa nilai Box's M dengan signifikansi sebesar 1,645, nilai tersebut lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data ini bersifat homogen. Sehingga secara keseluruhan data yang diketahui bersifat homogen karena nilai signifikansi lebih dari 0,05.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan apabila data telah diuji dan bersistribusi normal serta bersifat homogen. Hipotesis penelitian ini adalah untuk mengkaji peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan model Penemuan Terbimbing dan kepercayaan diri pada kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2. Perbedaannya adalah pada kelas eksperimen 1 Penemuan Terbimbing dengan audio visual, sedangkan pada kelas eksperimen 2 Penemuan Terbimbing dengan permainan. Untuk uji hipotesis pada penelitian ini digunakan uji Anova 2 jalur 2x2 (Two-way Anova). Berdasarkan hasil uji hipotesis anova dua jalur dengan bantuan aplikasi perangkat lunak dapat diketahui pada tabel berikut:

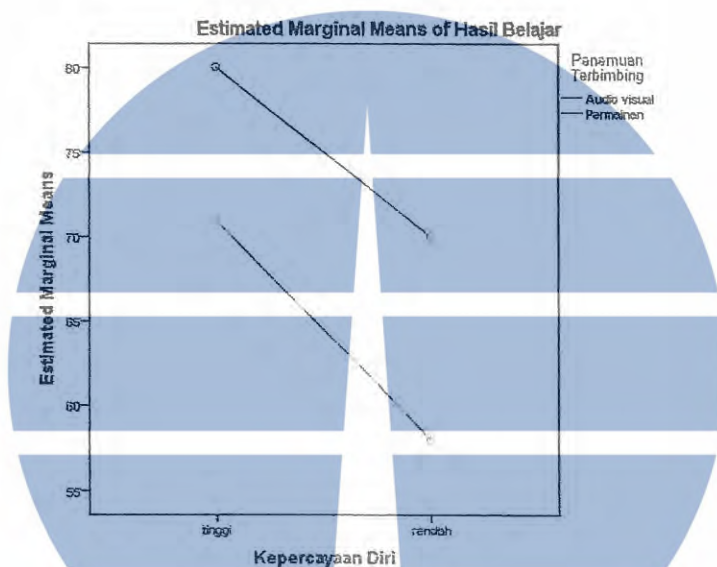
Tabel 4.12 Uji Anova Dua Jalur

Hasil Uji ANAVA (<i>Two-Way ANOVA</i>)						
Sumber varian	JK	dk	RJK	F _{hit}	F _{tab}	
					0,05	0,01
Antar Kelompok	3892,05	3	1986,252	4,296	3,26	4,38
Dalam Kelompok	7587,1	36	210,7528			
Penemuan Terbimbing	1102,500	1	1102,500	6,153		
Kepercayaan Diri	1322,500	1	1322,500	7,381		
Penemuan Terbimbing *						
Kepercayaan Diri	22,500	1	22,500	0,126		
Error	6450,000	36	179,167			
Total	203500,000	40				

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa hasil uji anova dua jalur, dapat dijelaskan bahwa interaksi antara model pembelajaran penemuan terbimbing dan kepercayaan diri tidak signifikan, artinya tidak ada interaksi antara dua variabel tersebut. Untuk interaksi yang digunakan adalah f_{hitung} , sebelum mencari nilai f_{hitung} terlebih dahulu mencari f_{tabel} , dengan menghitung nilai $DF_1 = 3-1 = 2$ dan nilai $DF_2 = 40-3-1 = 36$. Selanjutnya mencari f_{tabel} dengan probabilitas 0,05 diperoleh nilai f_{tabel} sebesar 3,26 untuk lebih jelas terdapat di lampiran 21.

Berdasarkan kriteria dapat dijelaskan bahwa jika nilai f_{hitung} lebih besar dari f_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, namun apabila f_{hitung} lebih kecil dari nilai f_{tabel} maka H_0 di terima dan H_1 di tolak. Dari hasil uji diatas nilai f_{tabel} antara model penemuan terbimbing dan kepercayaan diri lebih kecil dari f_{hitung} yaitu $0,126 < 3,26$. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat interaksi antara model pembelajaran penemuan terbimbing dengan kepercayaan diri terhadap hasil belajar siswa namun tidak signifikan. Dari

uji yang telah dilakukan dapat digambarkan interaksi antara model pembelajaran penemuan terbimbing dan kepercayaan diri terhadap hasil belajar dapat diketahui dari gambar berikut:



Gambar 4.3 interaksi Penemuan Terbimbing , kepercayaan diri dan hasil belajar

Berdasarkan gambar 4.3 terdapat interaksi antara model pembelajaran penemuan terbimbing dengan kepercayaan diri namun tidak signifikan, karena model penemuan terbimbing audio visual dan permainan berjalan sendiri-sendiri dengan kepercayaan diri tinggi dan rendah terhadap hasil belajar siswa. Dan dapat dijelaskan dari gambar diatas mengapa audio visual berada diatas permainan, karena penggunaan audio visual lebih efektif dan kelas lebih kondusif dari pada menggunakan permainan, ini terjadi karena ketika peserta didik melakukan permainan mereka menjadi gaduh dan tidak mau berhenti bermain dan bersikap seolah-olah hanya permainan saja, tidak ada unsur belajar, sedangkan penggunaan audio visual

kelas eksperimen 1 lebih fokus belajar dan mengamati apa yang ditampilkan pada layar.

B. Hasil

Dari hasil uji yang dilakukan pada penelitian ini dapat diketahui bahwa:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa bila sekelompok siswa diajarkan model penemuan terbimbing dengan audio visual dan permainan. Uji hipotesis yang dilakukan untuk dikaji kebenarannya yakni:

Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar IPA siswa bila sekelompok siswa diajarkan model penemuan terbimbing dengan audio visual dan permainan.

HI : Terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa bila sekelompok siswa diajarkan model penemuan terbimbing dengan audio visual dan permainan.

Dari hasil uji yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa bahwa nilai dari f_{hitung} 6,153 nilai tersebut lebih besar dari f_{tabel} atau $6,153 > 3,26$ karena nilai tersebut lebih besar maka Ho di tolak artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model penemuan terbimbing dengan audio visual dan penemuan terbimbing dengan permainan.

2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan kepercayaan diri tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah.

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa dengan kepercayaan diri tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah.

H_1 : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan kepercayaan diri tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah.

Dari hasil uji yang dilakukan karena nilai f_{hitung} lebih kecil dari f_{tabel} yaitu $6,153 > 3,26$ maka H_0 di tolak artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara kepercayaan diri tinggi dan kepercayaan diri rendah.

3. Bagi siswa dengan kepercayaan diri tinggi, hasil belajar IPA siswa lebih baik bila diajar dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan permainan.

H_0 : Bagi siswa dengan kepercayaan diri tinggi, hasil belajar IPA siswa tidak lebih baik bila diajar dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan permainan

H_1 : Bagi siswa dengan kepercayaan diri tinggi, hasil belajar IPA siswa lebih baik bila diajar dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan permainan.

Sesuai dengan hasil yang diujikan siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi dengan penggunaan model penemuan terbimbing berbantuan

audio visual nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 93 sedangkan siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi dengan penggunaan model penemuan terbimbing berbantuan permainan nilai rata-rata yang diperoleh 81, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa, antara yang menggunakan penemuan terbimbing berbantuan audio visual, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan permainan.

4. Bagi siswa dengan kepercayaan diri rendah, terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa antara yang menggunakan penemuan terbimbing berbantuan permainan, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual

H_0 : Bagi siswa dengan kepercayaan diri rendah, tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa antara yang menggunakan penemuan terbimbing berbantuan permainan, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual

H_1 : Bagi siswa dengan kepercayaan diri rendah, terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa antara yang menggunakan penemuan terbimbing berbantuan permainan, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual.

Dari hasil uji yang dilakukan siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah dengan penggunaan model penemuan terbimbing berbantuan audio visual mendapatkan rata-rata nilai 76 sedangkan siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah dengan model penemuan terbimbing

berbantuan permainan memperoleh nilai rata-rata 64. Sehingga dapat disimpulkan Bagi siswa dengan kepercayaan diri rendah, terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa antara yang menggunakan penemuan terbimbing berbantuan permainan, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual.

5. Terdapat pengaruh interaksi antara penemuan terbimbing dengan kepercayaan diri terhadap hasil belajar IPA siswa.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh interaksi antara penemuan terbimbing dengan kepercayaan diri terhadap hasil belajar IPA siswa.

H_1 : Terdapat pengaruh interaksi antara penemuan terbimbing dengan kepercayaan diri terhadap hasil belajar IPA siswa.

Dari hasil uji yang dilakukan untuk interaksi penemuan terbimbing dan kepercayaan diri nilai f_{tabel} antara model penemuan terbimbing dan kepercayaan diri lebih kecil dari f_{hitung} yaitu $0,126 < 3,2$. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat interaksi antara model pembelajaran penemuan terbimbing dengan kepercayaan diri terhadap hasil belajar siswa namun tidak signifikan.

C. Pembahasan

1. Perbedaan hasil belajar IPA siswa model penemuan terbimbing dengan audio visual dan permainan.

Berdasarkan hasil perhitungan yang sudah dijelaskan sebelumnya, dapat diketahui bahwa perolehan angka penemuan terbimbing berbantuan

audio visual lebih tinggi yaitu 84,50 sedangkan perolehan angka penemuan terbimbing berbantuan permainan lebih rendah dengan nilai 72,5.

Sehingga dalam hal ini, bantuan media pembelajaran akan sangat mempengaruhi aktifitas belajar dan hasil belajar siswa. Untuk memfasilitasi proses belajar yang baik dan kreatif harus berdasarkan pada manipulasi bahan pelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Manipulasi bahan pelajaran bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan siswa dalam berfikir (mempresentasikan apa yang dipahami) sesuai dengan tingkat perkembangannya. Penambahan media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, menambah ketertarikan pada materi pembelajaran, sehingga akan meningkatkan kebermaknaan hasil pembelajaran.

Secara umum, media pembelajaran adalah alat bantu proses dalam belajar mengajar. Media pembelajaran dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang lebih efektif.

Tujuan pemanfaatan media dalam pembelajaran adalah untuk memaksimalkan aktivitas siswa, maka pemilihan media pembelajaran itu sendiri harus memenuhi kriteria tertentu. Media pembelajaran dapat dipilih, dipilah, dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran itu sendiri.

2. Perbedaan hasil belajar siswa dengan kepercayaan diri tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah.

Berdasarkan hasil analisis terdapat perbedaan hasil belajar antara kepercayaan diri tinggi dan kepercayaan diri rendah, karena sikap dan karakter siswa juga terbentuk dan dipengaruhi oleh tingkat kepercayaan diri siswa itu sendiri.

Hasil pembelajaran siswa dalam penelitian ini dikelompokkan ke dalam dua kelompok besar siswa sesuai dengan tingkat kepercayaan dirinya. Dengan pemberian pembelajaran model penemuan terbimbing dan perbedaan pada penggunaan media pembelajaran, dapat menunjukkan perbedaan nilai hasil belajar dari kedua kelompok tersebut. Secara umum, seringkali sangat mudah dilihat bahwa siswa dengan tingkat kepercayaan diri tinggi akan selalu mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa dengan tingkat kepercayaan diri rendah. Hal ini diperkuat dengan hasil angket yang disebarkan, pada siswa dengan kepercayaan diri tinggi nilai pada pernyataan no.20 dan 21 tinggi, sedangkan pada siswa dengan kepercayaan diri rendah pernyataan pada no.21 dan 22 rendah (untuk lebih jelasnya terdapat pada lampiran 16). Pada pernyataan angket yang terdapat pada lampiran tersebut siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami soal dan cara menyelesaikannya. Kemudian siswa juga merasa tidak memiliki kecerdasan yang cukup sehingga muncul rasa kurang percaya diri pada siswa yang lemah dalam pembelajaran.

3. Bagi siswa dengan kepercayaan diri tinggi, hasil belajar IPA siswa lebih baik bila diajar dengan penemuan terbimbing berbantuan audio

visual, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan permainan.

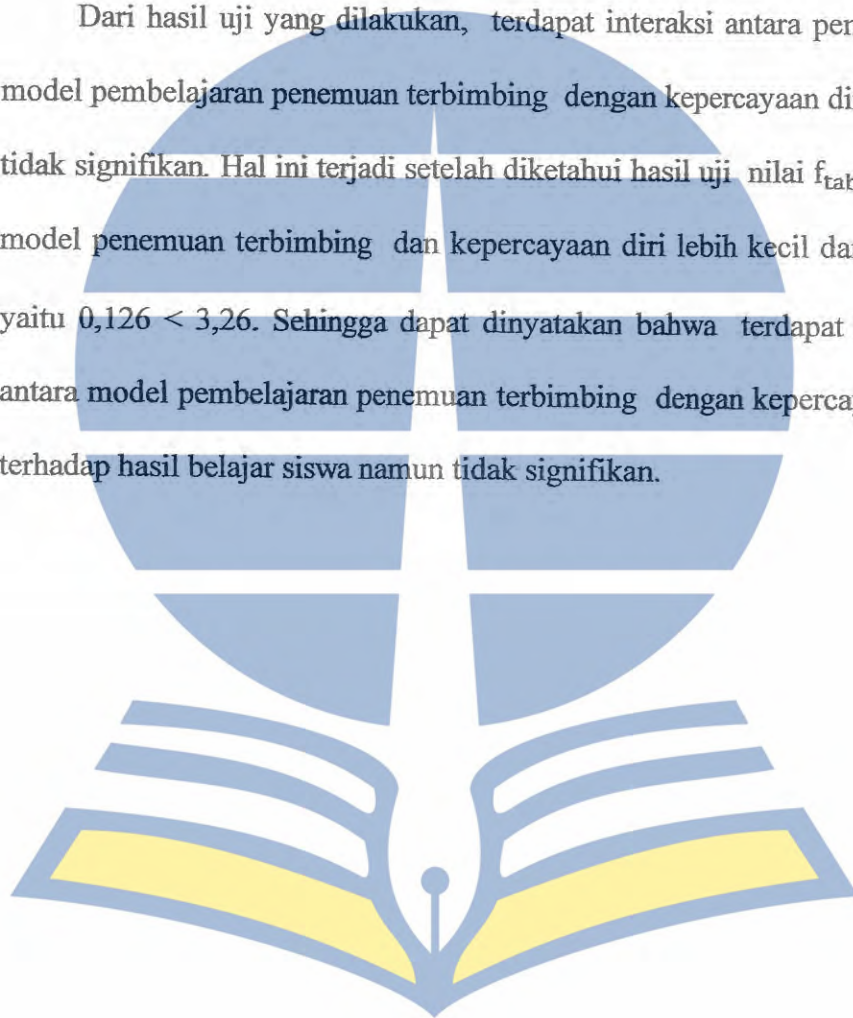
Sesuai dengan hasil uji yang dilakukan siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi dengan penggunaan model kepercayaan diri berbantuan audio visual nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 93 sedangkan siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi dengan penggunaan model penemuan terbimbing berbantuan permainan nilai rata-rata yang diperoleh 81, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa, antara yang menggunakan penemuan terbimbing berbantuan audio visual, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan permainan.

4. Bagi siswa dengan kepercayaan diri rendah, terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa antara yang menggunakan kepercayaan diri berbantuan permainan, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan audio visual

Hal ini terjadi karena hasil uji yang dilakukan siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah dengan penggunaan model penemuan terbimbing berbantuan audio visual mendapatkan rata-rata nilai 76 sedangkan siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah dengan model penemuan terbimbing berbantuan permainan memperoleh nilai rata-rata 64. Sehingga dapat disimpulkan Bagi siswa dengan kepercayaan diri rendah, terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa antara yang menggunakan penemuan terbimbing berbantuan audio visual, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan permainan.

5. Terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran penemuan terbimbing dengan kepercayaan diri namun tidak signifikan.

Dari hasil uji yang dilakukan, terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran penemuan terbimbing dengan kepercayaan diri namun tidak signifikan. Hal ini terjadi setelah diketahui hasil uji nilai f_{tabel} antara model penemuan terbimbing dan kepercayaan diri lebih kecil dari f_{hitung} yaitu $0,126 < 3,26$. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat interaksi antara model pembelajaran penemuan terbimbing dengan kepercayaan diri terhadap hasil belajar siswa namun tidak signifikan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Temuan pada penelitian merujuk hasil analisis data serta kajian teoritik adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran model penemuan terbimbing dengan audio visual dan permainan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPA. Secara keseluruhan, rata-rata nilai yang diperoleh oleh kelas eksperimen 1 atau kelompok siswa dengan pembelajaran penemuan terbimbing berbantu audio visual adalah 84.50, Sedangkan kelas eksperimen 2, yaitu kelompok siswa dengan bantuan media permainan mendapat rata-rata nilai sebesar 72.50. Jadi, penambahan media pembelajaran mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, menambah ketertarikan pada materi pembelajaran, sehingga akan meningkatkan kebermaknaan hasil pembelajaran.
2. Adanya perbedaan hasil belajar IPA siswa antara siswa dengan kepercayaan diri tinggi dengan siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah.
3. Bagi siswa dengan kepercayaan diri tinggi, terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa, antara yang menggunakan penemuan terbimbing berbantuan audio visual, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan permainan.

4. Bagi siswa dengan kepercayaan diri rendah, terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa antara yang menggunakan penemuan terbimbing berbantuan audio visual, dibandingkan dengan penemuan terbimbing berbantuan permainan.
5. Terdapat interaksi antara model penemuan terbimbing dan kepercayaan diri namun tidak signifikan.

Berdasarkan temuan yang ada maka dapat disimpulkan bahwa apabila ingin meningkatkan hasil belajar IPA siswa maka gunakan model pembelajaran penemuan terbimbing berbantuan audio visual. Model pembelajaran penemuan terbimbing sama sekali tidak berhubungan dengan kepercayaan diri. Masing-masing model pembelajaran audio visual, permainan dan kepercayaan diri tinggi maupun rendah berjalan sendiri-sendiri.

B. SARAN

Berdasarkan pembahasan serta hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh model pembelajaran penemuan terbimbing dengan media audio visual dan kepercayaan diri terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar, maka saran yang diberikan adalah:

1. Gunakan model penemuan terbimbing dengan media audio visual agar siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran.
2. Siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah dan hasil pembelajarannya rendah agar diberikan remedial supaya hasil belajar lebih tinggi dari KKM.

3. Siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi, gunakan model pembelajaran lain yang bersifat menantang, agar mampu mengasah kemampuan dirinya.
4. Bagi siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah, kita harus memberikan motivasi agar mampu meningkatkan kepercayaan dirinya.



DAFTAR PUSTAKA

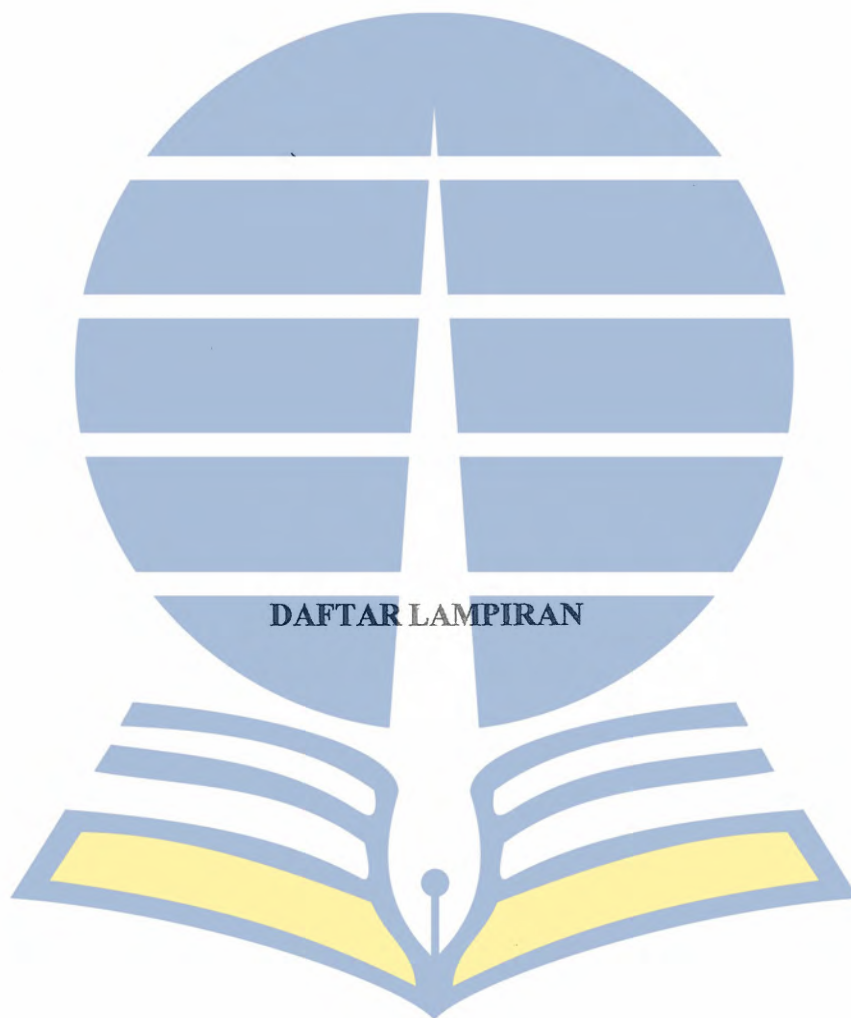
- Anggoro, A. I. (2016). Perancangan media audio visual dalam mata pelajaran IPA (Materi Ajar Saluran Pernapasan), Doctoral dissertation, Program studi pendidikan teknologi informasi dan komunikasi FTI-UKSW.
- Anshor, S., Sugiyanta, I. G., & Utami, R. K. S. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi. *JPG (Jurnal Penelitian Geografi)*, 3(7).
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Butar-butar, & Mauli, G. R. (2017). 8 Pengertian IPA menurut para ahli. Diunduh 06 November 2018, pp. 1–13. Diambil dari [https // www.scribd.com/document/363646396](https://www.scribd.com/document/363646396)
- Cleophas, F. (2011). *Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran*. Diambil dari :<http://kursus.inggris.wordpress.com>
- Churches, A. (2008) *Bloom's taxonomy Blooms digitally. Teach Learning*, Diambil dari <http://www.techlearning.com/showArticle.php>.
- Dahar, R. W., (1991). *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Fajri HN, Johar R. Dan Ikhsan M. (2016). Peningkatan kemampuan spasial dan *self-efficacy* siswa melalui model penemuan berbasis multimedia. *Jurnal Tadris Matematika*. Vol 9 No 2
- Fathurrohman dan Sutikno. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran*, 2(02).
- Hamalik, O. (2007). *Manajemen Pelatihan Ketenagakerjaan: Pendekatan Terpadu Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, cet. ke-10.

- Handhika, J. (2012). Efektivitas media pembelajaran im3 ditinjau dari motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, vol.no.12, 109–114. Diambil dari <https://doi.org/10.15294/jpii.v1i2.2127>.
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Animal Genetics, Jurnal Edukasi Elektro* vol.5no.1, 1–10.
- Holiwarni, B., dkk., 2008. *Penerapan Metode Penemuan Terbimbing pada Mata Pelajaran Sains untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 016 Pekanbaru Kota*. Laporan Penelitian yang disajikan pada: Lemlit UNRI. Pekanbaru.
- Hromek R, 2009. Promoting Social and Emotional Learning With Games. diambil dari: <https://www.researchgate.net/publication/240622059>, 40(5):626-644.
- Johar, R., & Hanum, L. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Deepublish.
- KBBI. (2018). *pengertian didik*. Diambil dari: <https://kbbi.web.id/didik> tanggal 18 Januari 2019.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*, Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*, Jakarta: Kemendikbud.
- Kustandi, C. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. (R. Sikumbang, Ed.) (2nd ed.). Bogor: Galia Indonesia.
- Kuswanto, G. (2012). *Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan efektifitas diklat oleh widyaiswara*. Diambil dari: diklatbanyumas.net/kti/goto/media-pembelajaran.
- Lauter (2002). Pengertian Percaya Diri. Diambil dari <http://miklotof.wordpress.co>
- Mudlofir, A. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif* (2nd ed.). Jakarta: rajagrafindo perkasa.
- Mustika, R. (2018). Hubungan Self Confidence dan Adversity Quotient Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(2), 220-230.

- Noor, M. (2010). *Media Pembelajaran berbasis teknologi*. (M. Aulia, Ed.) (1st ed.). Yogyakarta: Multi kreasi satudelapan.
- Putrawan, I. M. (2017). *Pengujian Hipotesis Dalam Penelitian-Penelitian* (1st ed.). Bandung: Alfabeta.
- Putri, W. N. (2017). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar bahasa arab siswa madrasah Tsanawiyah, *Journal of Arabic Education*.vol.1 no.1, 1–16.
- Rizqi. (2000). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Pembelajaran Penemuan Terbimbing (Guide-Discovery Learning) yang Mengintegrasikan Kegiatan Laboratorium untuk Fisika SLTP Bahan Kajian Pengukuran*. Semarang:Tugas akhir magister, UNESA.
- Sabri, T. (2017). Value Based Thematics Learning. *Journal Of Education, Teaching and Learning*, 2(2), 192-196. Volume 2 No 2.
- Sadiman, A.S. (dkk). (2009). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Salim, A., Masykuri, M., & Maridi, M. (2017). Pengembangan pembelajaran IPA berbasis paikem dengan model discovery learning untuk meningkatkan aktivitas. *Seminar Nasional Pendidikan Sains* vol.1.no.3, 33-39.
- Sanaky, A. H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*.Bantul: Kaukaba Dipantera.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Pena Grafika.
- Sanjaya, W. (2015), *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Slovenko R. (2019). Testifying with confidence. *J Am Acad Psychiatry Law* 27:127–31, 1999 Diambil dari <https://positivepsychology.com/self-esteem/Courtney Ackerman> tanggal 04-07-2019.
- Sudjana, N. (2002) *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : Rosda Karya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru

Algensindo.

- Supriatna, D. (2012). Pengertian Media Pembelajaran. Diambil dari <http://belajarpsikologi.com>.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syah, M. (1996). *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tella, A. (2007). The Impact of Motivation on Student Academic Achievement and Learning Outcomes in Mathematics Among Secondary School Student In Nigeria. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, vol.3(2), 101–110. <https://doi.org/10.12973/ejmste/75381>.
- Tumanggor, F.A (2017). *Mewujudkan tujuan pendidikan nasional*. Diambil dari situs: <https://www.quireta.com>.
- Turmuji M. (2018). Meningkatkan kemampuan berfikir kritis pada perkuliahan geometri bilangan kompleks dengan penemuan dipadukan dengan *coopertive learning* tipe NHT (Number Hed Together). *Jurnal Geliga Sains* 3(2) vol.1 no.1 8-13.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukuran*. Jakarta. Bumi Aksar.
- Wati, L. N. (2018). *Metodologi Penelitian Terapan*. Edisi ke-2. Jakarta: Pustaka Amri.



Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1 KELAS EKSPERIMEN 1

Sekolah : SDN. Bujanggadung
Mata Pelajaran : IPA
Materi Pokok : Lingkungan sahabat kita
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

- KI-1** : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tana diri, peduli,tanggungjawab, santun, percaya, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
KI 3 : Memahami pengetahuan factual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menana, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
KI4 : Menunjukan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8. Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	3.8.1. Mengamati dan mendiskusikan peristiwa 3.8.2. mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan baik

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui model penemuan terbimbing, peserta didik dapat mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar.

Materi Pembelajaran
Manusia dan lingkungan

D. Metode Pembelajaran

Model pembelajaran : penemuan terbimbing

E. Media Pembelajaran

Media: Video, LK

Alat/Bahan :

1. Kertas
2. Spidol

F. Sumber Belajar

1. Buku Siswa Tematik terpadu tema 8 Lingkungan sahabat kita untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi, Heni Kusumawati, Balitbang Kemdikbud, 2017.
2. Buku Guru Tematik terpadu tema 8 Lingkungan sahabat kita untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi, Heni Kusumawati, Balitbang Kemdikbud, 2017.

G. Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan ke-4 (2 x 35 menit)

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan		5'
Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam 2. Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas 3. Peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya 4. Guru memeriksa kehadiran siswa 	
Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tepuk Semangat 2. Review materi tentang Pentingnya menjaga alam dan lingkungan 	
Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendapat penjelasan dari guru tentang suatu kegiatan 'tantangan' yang akan mereka lakukan pada hari itu. Penjelasan tersebut membuat peserta didik penasaran (Membuat peta konsep) 	

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti		
<i>Menyelidiki, mengasimilasi konsep</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dikelompokkan, dengan masing-masing kelompok terdiri atas 4-5 orang. 2. Peserta didik mengamati video pembelajaran tentang lingkungan 3. Peserta didik mengidentifikasi berbagai kondisi lingkungan pada video. Guru mengaitkan kegiatan ini dengan judul tema lingkungan sahabat kita serta sub judul tema manusia dan lingkungan. 	5'
<i>Verification (pembuktian)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pertanyaan untuk menstimulus ketertarikan siswa tentang topik manusia dan lingkungan. 2. Pertanyaan tersebut berupa: <ul style="list-style-type: none"> • Fakta apa yang ditunjukkan oleh video tersebut? • Apakah lingkungan berguna bagi manusia? Mengapa? • Keuntungan apa yang diperoleh manusia jika menjaga lingkungan? • Apa akibatnya jika manusia tidak menjaga lingkungan? • Bagaimana kondisi lingkungan sekitarmu? 	15'
<i>Generalization (menarik kesimpulan)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik beserta kelompoknya berdiskusi membuat peta pikiran tentang fungsi air bagi manusia, hewan, dan tumbuhan. 2. Tiap kelompok menyajikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. 	5'

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<i>Pengalaman belajar</i>	1. Peserta didik menarik kesimpulan dari hasil diskusi. 2. Guru memberikan penguatan tentang konsep fungsi air. 3. Peserta didik menjelaskan kembali fungsi air secara bersama-sama	5'
	5. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan fungsi air.	10'
Kegiatan Penutup		10'
	1. Peserta didik bersama guru mereview kembali apa yang telah dipelajari hari ini. 2. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.	

H. Penilaian Hasil Pembelajaran

a. Pengetahuan

1. Tes tertulis

Jenis Penilaian

- i. Mengidentifikasi dan menuliskan peristiwa-peristiwa pada video pembelajaran

Bentuk penilaian Kinerja

Instrumen penilaian : rubrik

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Pengetahuan tentang mengidentifikasi peristiwa pada video	Menyebutkan dengan benar semua peristiwa pada video	Menyebutkan 3 peristiwa pada video dengan benar	Menyebutkan 2 peristiwa pada video dengan benar	Hanya dapat menyebutkan 1 peristiwa pada video
Keterampilan menuliskan peristiwa pada video	Menuliskan semua peristiwa pada video	Menuliskan 3 peristiwa pada video	Menuliskan dengan benar 2 peristiwa	Menuliskan dengan benar 1 peristiwa

	dengan benar dan runut	dengan bahasa yang runut	pada video dengan bahasa kurang runut	pada video dengan bahasa kurang runut
--	------------------------	--------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------

NAMA KELOMPOK = KELAS = NAMA ANGGOTA =
PERISTIWA YANG TERJADI PADA VIDEO ADALAH =

Mengetahui

Kepala Sekolah

.....
.....

Cilegon, Maret 2018

Penyusun

Yusmawati S.Pd

NIP.198004262008012006

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 1
KELAS EKSPERIMEN 2**

Sekolah : SDN. Bujanggadung
Mata Pelajaran : IPA
Materi Pokok : Lingkungan sahabat kita
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

KI-1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tana diri, peduli,tanggungjawab, santun, percaya, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.

KI 3 : Memahami pengetahuan factual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menana, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI4 : Menunjukan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8. Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	3.8.1. Mengamati dan mendiskusikan peristiwa 3.8.2. mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan baik

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui model penemuan terbimbing, peserta didik dapat mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

Manusia dan lingkungan

E. Metode Pembelajaran

Model pembelajaran : penemuan terbimbing

media permainan lempar bola

F. Media Pembelajaran

Media:

1 LK

Alat/Bahan :

1. Kertas

2. Spidol

G. Sumber Belajar

3. Buku Siswa Tematik terpadu tema 8 Lingkungan sahabat kita untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi, Heni Kusumawati, Balitbang Kemdikbud, 2017.
4. Buku Guru Tematik terpadu tema 8 Lingkungan sahabat kita untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi, Heni Kusumawati, Balitbang Kemdikbud, 2017.

H. Kegiatan Pembelajaran**Pertemuan ke-4 (2 x 35 menit)**

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
A. Kegiatan Pendahuluan		5'
Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru mengucapkan salam 6. Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas 7. Peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya 8. Guru memeriksa kehadiran siswa 	
Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 3. Tepuk Semangat 4. Review materi tentang Pentingnya menjaga alam dan lingkungan 	
Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik mendapat penjelasan dari guru tentang suatu kegiatan 'tantangan' yang akan mereka lakukan pada hari itu. Penjelasan tersebut membuat peserta didik penasaran (Membuat peta konsep) 	
B. Kegiatan Inti		
<i>Menyelidiki, mengasimilasi konsep</i>	<ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik dikelompokkan, dengan masing-masing kelompok terdiri atas 4-5 orang. 5. Peserta didik mengamati gambar yang terdapat pada buku 6. Peserta didik mengidentifikasi berbagai kondisi lingkungan pada gambar. Guru mengaitkan kegiatan ini dengan judul tema lingkungan sahabat kita serta sub judul tema manusia dan lingkungan. 	5'

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<i>Verification</i> (pembuktian)	3. Guru memberikan pertanyaan untuk menstimulus ketertarikan siswa tentang topik manusia dan lingkungan. 4. Pertanyaan tersebut berupa: <ul style="list-style-type: none"> • Fakta apa yang ditunjukkan gambar-gambar tersebut? • Apakah lingkungan berguna bagi manusia? Mengapa? • Keuntungan apa yang diperoleh manusia jika menjaga :lingkungan? • Apa akibatnya jika manusia tidak menjaga lingkungan? • Bagaimana kondisi lingkungan sekitarmu? 	15'
<i>Generalization</i> (menarik kesimpulan)	1. Peserta didik beserta kelompoknya berdiskusi membuat peta pikiran tentang fungsi air bagi manusia, hewan, dan tumbuhan. 2. Dengan permainan games "snow ball trowing" kelompok yang mendapatkan bola menyajikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.	5'
<i>Pengalaman belajar</i>	4. Peserta didik menarik kesimpulan dari hasil diskusi. 5. Guru memberikan penguatan tentang konsep fungsi air. 6. Peserta didik menjelaskan kembali fungsi air secara bersama-sama	5'
	5. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan fungsi air.	10'
C. Kegiatan Penutup		10'
	1. Peserta didik bersama guru mereview kembali apa yang telah dipelajari hari ini. 2. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.	

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

b. Pengetahuan

1. Tes tertulis

Jenis Penilaian

1. Mengidentifikasi dan menuliskan peristiwa-peristiwa pada video pembelajaran
Bentuk penilaian Kinerja

Instrumen penilaian : rubrik

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Pengetahuan tentang mengidentifikasi peristiwa pada gambar	Menyebutkan dengan benar semua peristiwa pada gambar	Menyebutkan 3 peristiwa pada gambar dengan benar	Menyebutkan 2 peristiwa pada gambar dengan benar	Hanya dapat menyebutkan 1 peristiwa pada gambar
Keterampilan menuliskan peristiwa pada gambar	Menuliskan semua peristiwa pada gambar dengan benar dan runut	Menuliskan 3 peristiwa pada gambar dengan bahasa yang runut	Menuliskan dengan benar 2 peristiwa pada gambar dengan bahasa kurang runut	Menuliskan dengan benar 1 peristiwa pada gambar dengan bahasa kurang runut

Mengetahui

Kepala Sekolah

Cilegon, Maret 2018

Penyusun

Yusmawati S.Pd

NIP.198004262008012006

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 2
KELAS EKSPERIMEN 1**

Sekolah : SDN. Bujanggadung
Mata Pelajaran : IPA
Materi Pokok : Manusia dan lingkungan
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

KI-1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tana diri, peduli, tanggungjawab, santun, percaya, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.

KI 3 : Memahami pengetahuan factual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menana, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI4 : Menunjukan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8. Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	3.8.3. membuat peta pikiran mengenai manfaat air bagi manusia, hewan dan tanaman dengan benar.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui model penemuan terbimbing, peserta didik dapat membuat peta konsep manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar.

Materi Pembelajaran

Manusia dan lingkungan

D. Metode Pembelajaran

Strategi pembelajaran : penemuan terbimbing

Media Pembelajaran

Media:

- a. Video pembelajaran
- b. LK

Alat/Bahan :

1. Kertas
2. Spidol

E. Sumber Belajar

5. Buku Siswa Tematik terpadu tema 8 Lingkungan sahabat kita untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi, Heni Kusumawati, Balitbang Kemdikbud, 2017.
6. Buku Guru Tematik terpadu tema 8 Lingkungan sahabat kita untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi, Heni Kusumawati, Balitbang Kemdikbud, 2017.

F. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan ke-4 (2 x 35 menit)

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan		10'
Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam 2. Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas 3. Peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya 4. Guru memeriksa kehadiran siswa 	
Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 5. Tepuk Salut 6. Review materi tentang Pentingnya menjaga alam dan lingkungan 	

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Motivasi	7. Peserta didik mendapat penjelasan dari guru tentang suatu kegiatan ‘tantangan’ yang akan mereka lakukan pada hari itu. Penjelasan tersebut membuat peserta didik penasaran (Membuat peta konsep)	
Kegiatan Inti		
<i>Menyelidiki, mengasimilasi konsep</i>	7. Peserta didik dikelompokkan, dengan masing-masing kelompok terdiri atas 4-5 orang	5’
<i>Verification (pembuktian)</i>	1. siswa mendiskusikan: <ul style="list-style-type: none"> • Apa fungsi air bagi manusia? • Apa fungsi air bagi hewan? • Apa fungsi air bagi tumbuhan? 	10’
<i>Generalization (menarik kesimpulan)</i>	1. Peserta didik beserta kelompoknya mengamati video pembelajaran tentang air 2. Peserta didik dan kelompoknya berdiskusi membuat peta pikiran tentang fungsi air bagi manusia, hewan, dan tumbuhan. 2. Secara bergiliran, tiap kelompok menyajikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.	10’
<i>Pengalaman belajar</i>	7. Peserta didik menarik kesimpulan dari hasil diskusi. 8. Guru memberikan penguatan tentang konsep fungsi air. 9. Peserta didik menjelaskan kembali fungsi air secara bersama-sama	15’
<i>Pengalaman belajar</i>	5. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan fungsi air.	10’
Kegiatan Penutup		10’

Tabap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	1. Peserta didik bersama guru mereview kembali apa yang telah dipelajari hari ini. 2. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.	

G. Penilaian Hasil Pembelajaran

c. Pengetahuan

1. Tes tertulis

Jenis Penilaian

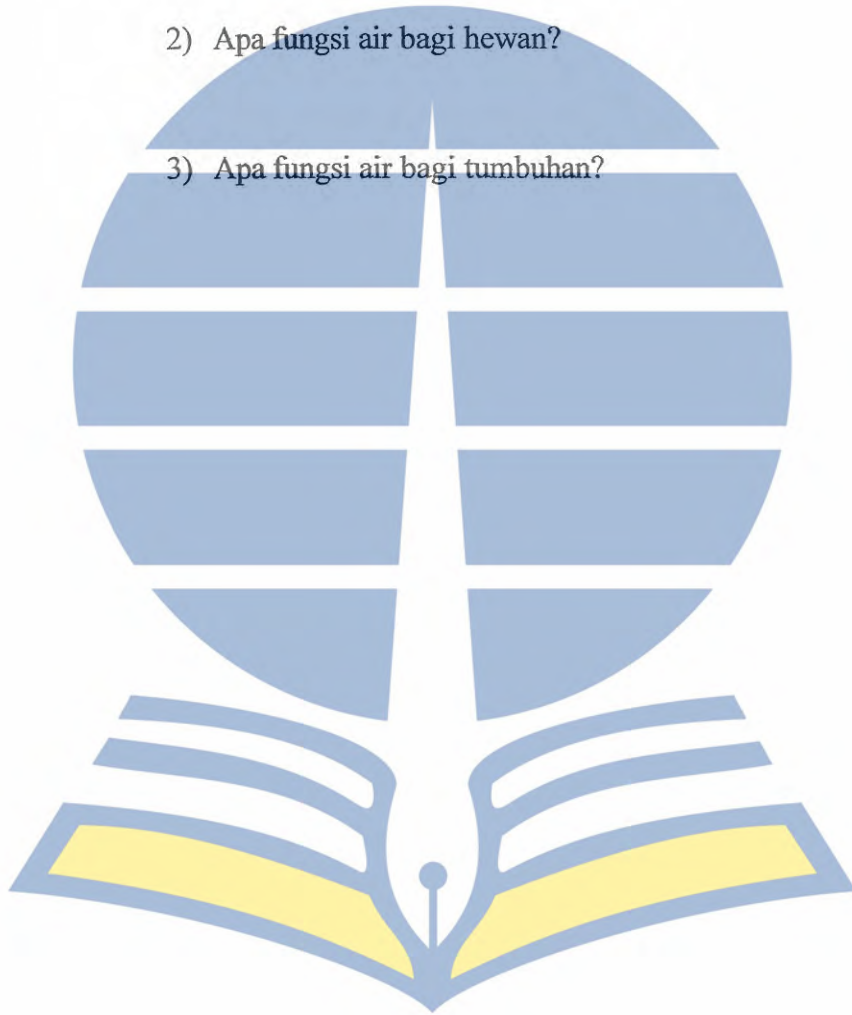
i. Berdiskusi tentang fungsi air bagi kehidupan di bumi

1. Bentuk penilaian Kinerja
2. Instrumen penilaian : rubrik

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Pengetahuan tentang fungsi air bagi kehidupan di bumi	Dapat mengidentifikasi setidaknya 5 fungsi air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar	Dapat mengidentifikasi setidaknya 4 fungsi air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar	Dapat mengidentifikasi setidaknya 3 fungsi air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar	Dapat mengidentifikasi setidaknya 2 fungsi air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar
Keterampilan berbicara saat diskusi	Pengucapan kata-kata secara jelas, tidak menggumam, dan dapat dimengerti	Pengucapan kata-kata dibeberapa bagian jelas dan dapat dimengerti	Pengucapan kata-kata tidak begitu jelas, tidak dipahami maksudnya oleh pendengar	Pengucapan kata-kata secara keseluruhan tidak jelas, menggumam dan tidak dapat dimengerti

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan berdiskusi bersama kelompokmu.

- 1) Apa fungsi air bagi manusia?
- 2) Apa fungsi air bagi hewan?
- 3) Apa fungsi air bagi tumbuhan?



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 2
KELAS EKSPERIMEN 2**

Sekolah : SDN. Bujanggadung
Mata Pelajaran : IPA
Materi Pokok : Manusia dan lingkungan
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

KI-1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tana diri, peduli, tanggungjawab, santun, percaya, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.

KI 3 : Memahami pengetahuan factual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menana, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8. Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	3.8.3. membuat peta pikiran mengenai manfaat air bagi manusia, hewan dan tanaman dengan benar.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui model penemuan terbimbing, peserta didik dapat membuat peta konsep manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar.

Materi Pembelajaran

Manusia dan lingkungan

D. Metode Pembelajaran

Model pembelajaran : penemuan terbimbing

Media permainan lempar bola

E. Media Pembelajaran

Media:

- LK
- Bola kecil

Alat/Bahan :

1. Kertas
2. Spidol

F. Sumber Belajar

7. Buku Siswa Tematik terpadu tema 8 Lingkungan sahabat kita untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi, Heni Kusumawati, Balitbang Kemdikbud, 2017.
8. Buku Guru Tematik terpadu tema 8 Lingkungan sahabat kita untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi, Heni Kusumawati, Balitbang Kemdikbud, 2017.

G. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan ke-2 (2 x 35 menit)

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan		10'
Orientasi	Guru mengucapkan salam Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas Peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya Guru memeriksa kehadiran siswa	
Apersepsi	Tepuk Salut Review materi tentang Pentingnya menjaga alam dan lingkungan	

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Motivasi	Peserta didik mendapat penjelasan dari guru tentang suatu kegiatan ‘tantangan’ yang akan mereka lakukan pada hari itu. Penjelasan tersebut membuat peserta didik penasaran (Membuat peta konsep)	
Kegiatan Inti		
<i>Menyelidiki, mengasimilasi konsep</i>	Peserta didik dikelompokkan, dengan masing-masing kelompok terdiri atas 4-5 orang.	5'
<i>Verification (pembuktian)</i>	siswa mendiskusikan: Apa fungsi air bagi manusia? Apa fungsi air bagi hewan? Apa fungsi air bagi tumbuhan?	10'
<i>Generalization (menarik kesimpulan)</i>	Peserta didik beserta kelompoknya berdiskusi membuat peta pikiran tentang fungsi air bagi manusia, hewan, dan tumbuhan. Dengan permainan lempar bola kelompok yang mendapatkan bola menyajikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.	15'
<i>Pengalaman belajar</i>	Peserta didik menarik kesimpulan dari hasil diskusi. Guru memberikan penguatan tentang konsep fungsi air. Peserta didik menjelaskan kembali fungsi air secara bersama-sama	10'
<i>Pengalaman belajar</i>	Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan fungsi air.	10'
Kegiatan Penutup		
	1. Peserta didik bersama guru mereview kembali apa yang telah dipelajari hari ini. 2. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.	10'

H. Penilaian Hasil Pembelajaran

d. Pengetahuan

1. Tes tertulis

Jenis Penilaian

i. Berdiskusi tentang fungsi air bagi kehidupan di bumi

1. Bentuk penilaian Kinerja

2. Instrumen penilaian : rubrik

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Pengetahuan tentang fungsi air bagi kehidupan di bumi	Dapat mengidentifikasi setidaknya 5 fungsi air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar	Dapat mengidentifikasi setidaknya 4 fungsi air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar	Dapat mengidentifikasi setidaknya 3 fungsi air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar	Dapat mengidentifikasi setidaknya 2 fungsi air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar
Keterampilan berbicara saat diskusi	Pengucapan kata-kata secara jelas, tidak menggumam, dan dapat dimengerti	Pengucapan kata-kata di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti	Pengucapan kata-kata tidak begitu jelas, tidak dipahami maksudnya oleh pendengar	Pengucapan kata-kata secara keseluruhan tidak jelas, menggumam dan tidak dapat dimengerti

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan berdiskusi bersama kelompokmu.

1. Apa fungsi air bagi manusia?
2. Apa fungsi air bagi hewan?
3. Apa fungsi air bagi tumbuhan?

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 3 KELAS EKSPERIMEN 1

Sekolah	: SDN. Bujanggadung
Mata Pelajaran	: IPA
Materi Pokok	: Usaha Pelestarian Lingkungan
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

- KI-1** : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- KI-2** : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tana diri, peduli,tanggungjawab, santun, percaya, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
- KI 3** : Memahami pengetahuan factual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menana, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI4** : Menunjukan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8.Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan peristiwa pada teks dengan benar Membuat karya poster tentang dampak siklus air bersih dengan benar.
4.8. Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber	

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui model penemuan terbimbing, peserta didik dapat membuat diagram tentang dampak siklus air bersih dengan benar.

Materi Pembelajaran

Manusia dan lingkungan

D. Metode Pembelajaran

Model pembelajaran : penemuan terbimbing

Media video pembelajaran

E. Media Pembelajaran

Media:

Video pembelajaran

LK

Alat/Bahan :

1.Kertas

2. Spidol

F. Sumber Belajar

9. Buku Siswa Tematik terpadu tema 8 Lingkungan sahabat kita untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi, Heni Kusumawati, Balitbang Kemdikbud, 2017.

10. Buku Guru Tematik terpadu tema 8 Lingkungan sahabat kita untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi, Heni Kusumawati, Balitbang Kemdikbud, 2017.

G. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan ke-4 (2 x 35 menit)

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan		10'
Orientasi	Guru mengucapkan salam Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas Peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya Guru memeriksa kehadiran siswa	
Apersepsi	Review materi tentang siklus air	
Motivasi	Peserta didik mendapat penjelasan dari guru tentang suatu kegiatan 'tantangan' yang akan mereka lakukan pada hari itu. Penjelasan tersebut membuat peserta didik penasaran (Membuat diagram sederhana tentang siklus air tanah)	
Kegiatan Inti		
<i>Menyelidiki, mengasimilasi konsep</i>	Peserta didik dikelompokkan, dengan masing-masing kelompok terdiri atas 4-5 orang. Peserta didik mengamati video tentang proses siklus air tanah	15'

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	Peserta didik membuat diagram sederhana	
<i>Verification</i> (pembuktian)	Tiap kelompok menyajikan hasil karya kelompok di depan kelas.	15'
<i>Generalization</i> (menarik kesimpulan)	Peserta didik menarik kesimpulan dari hasil diskusi. Guru memberikan penguatan tentang proses siklus tanah Peserta didik menjelaskan kembali siklus air tanah secara bersama-sama	10'
	Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan siklus air.	10'
1. Kegiatan Penutup		10'
<i>Pengalaman belajar</i>	Peserta didik bersama guru mereview kembali apa yang telah dipelajari hari ini. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.	

2. Penilaian Hasil Pembelajaran

e. Pengetahuan : LK

Mengetahui

Kepala SDN. Bujanggadung

.....

.....

Cilegon, Maret 2018

Penyusun

Yusmawati S.Pd

NIP.198004262008012006

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 3
KELAS EKSPERIMEN 2**

Sekolah : SDN. Bujanggadung
Mata Pelajaran : IPA
Materi Pokok : Usaha Pelestarian Lingkungan
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

- KI-1** : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tana diri, peduli,tanggungjawab, santun, percaya, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
KI 3 : Memahami pengetahuan factual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menana, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
KI4 : Menunjukan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8.Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. 4.8. Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan peristiwa pada teks dengan benar • Membuat karya poster tentang dampak siklus air bersih dengan benar.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui model penemuan terbimbing, peserta didik dapat membuat diagram tentang dampak siklus air bersih dengan benar.

Materi Pembelajaran

Manusia dan lingkungan

D. Metode Pembelajaran

Strategi pembelajaran : penemuan terbimbing

Media permainan lempar bola

E. Media Pembelajaran

Media:

LK

Alat/Bahan :

1. Kertas
2. Spidol

F. Sumber Belajar

11. Buku Siswa Tematik terpadu tema 8 Lingkungan sahabat kita untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi, Heni Kusumawati, Balitbang Kemdikbud, 2017.
12. Buku Guru Tematik terpadu tema 8 Lingkungan sahabat kita untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi, Heni Kusumawati, Balitbang Kemdikbud, 2017.

G. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan ke-4 (2 x 35 menit)

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan		5'
Orientasi	Guru mengucapkan salam Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas Peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya Guru memeriksa kehadiran siswa	
Apersepsi	Review materi tentang siklus air	
Motivasi	Peserta didik mendapat penjelasan dari guru tentang suatu kegiatan 'tantangan' yang akan mereka lakukan pada hari itu. Penjelasan tersebut membuat peserta didik penasaran (Membuat diagram sederhana tentang siklus air tanah)	
Kegiatan Inti		
<i>Menyelidiki, mengasimilasi konsep</i>	Peserta didik dikelompokkan, dengan masing-masing kelompok terdiri atas 4-5 orang. Peserta didik membaca tentang proses siklus air tanah Peserta didik membuat diagram sederhana	5'

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<i>Verification</i> (pembuktian)	Dengan permainan games “snow ball trowing” kelompok yang mendapatkan bola menyajikan hasil karya kelompok di depan kelas.	5'
<i>Generalization</i> (menarik kesimpulan)	Peserta didik menarik kesimpulan dari hasil diskusi. Guru memberikan penguatan tentang proses siklus air tanah Peserta didik menjelaskan kembali siklus air tanah secara bersama-sama	5'
	Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan siklus air.	10'
H. Kegiatan Penutup		10'
<i>Pengalaman belajar</i>	Peserta didik bersama guru mereview kembali apa yang telah dipelajari hari ini. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.	

Penilaian Hasil Pembelajaran

Pengetahuan : LK

Mengetahui

Kepala SDN. Bujanggadung

.....
.....

Cilegon, Maret 2018

Penyusun

Yusmawati S.Pd

NIP.198004262008012006

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 4
KELAS EKSPERIMEN 1**

Sekolah : SDN. Bujangdadung
Mata Pelajaran : IPA
Materi Pokok : Perubahan Lingkungan
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

- KI-1** : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tana diri, peduli,tanggungjawab, santun, percaya, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
KI 3 : Memahami pengetahuan factual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menana, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
KI4 : Menunjukan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8. Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	4.8. Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui model penemuan terbimbing, peserta didik dapat membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber

Materi Pembelajaran

Manusia dan lingkungan

D. Metode Pembelajaran

Model pembelajaran : penemuan terbimbing

Media AUDIO VISUAL

E. Media Pembelajaran

Media:

LK

Alat/Bahan :

1. Kertas

2. Spidol

F. Sumber Belajar

Buku Siswa Tematik terpadu tema 8 Lingkungan sahabat kita untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi, Heni Kusumawati, Balitbang Kemdikbud, 2017.

Buku Guru Tematik terpadu tema 8 Lingkungan sahabat kita untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi, Heni Kusumawati, Balitbang Kemdikbud, 2017.

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-4 (2 x 35 menit)

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
A. Kegiatan Pendahuluan		5'
Orientasi	Guru mengucapkan salam Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas Peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya Guru memeriksa kehadiran siswa	
Apersepsi	Review materi tentang fungsi air	
Motivasi	Peserta didik mendapat penjelasan dari guru tentang suatu kegiatan 'tantangan' yang akan mereka lakukan pada hari itu. Penjelasan tersebut membuat peserta didik penasaran (Membuat karya sederhana tentang siklus air)	
B. Kegiatan Inti		
<i>Menyelidiki, mengasimilasi konsep</i>	Peserta didik dikelompokkan, dengan masing-masing kelompok terdiri atas 4-5 orang. Peserta didik mengamati video tentang siklus air Peserta didik membuat karya sederhana tentang siklus air	5'

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<i>Verification</i> (pembuktian)	Dengan permainan games “snow ball trowing” kelompok yang mendapatkan bola menyajikan hasil karya kelompok di depan kelas.	5'
<i>Generalization</i> (menarik kesimpulan)	Peserta didik menarik kesimpulan dari hasil diskusi. Guru memberikan penguatan tentang siklus air. Peserta didik menjelaskan kembali siklus air secara bersama-sama	5'
<i>Pengalaman belajar</i>	Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan siklus air.	10'
C. Kegiatan Penutup		10'
	Peserta didik bersama guru mereview kembali apa yang telah dipelajari hari ini. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.	

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

Pengetahuan : LK

Jenis Penilaian

Membuat karya sederhana tentang siklus air

Instrumen penilaian : rubrik

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Kelengkapan Informasi	Siswa menyajikan informasi dengan sangat lengkap tentang siklus air tanpa	Siswa menyajikan informasi dengan sangat lengkap tentang siklus air sedikit	Siswa menyajikan informasi dengan cukup tentang siklus air dengan	Informasi yang disajikan tidak lengkap

	bantuan guru	bantuan guru	bantuan guru	
Keberadaa n karya	Siswa menyajikan informasi secara lengkap, jelas, dan menggunakan kata kunci yang tepat.	Siswa menyajikan informasi secara lengkap, jelas, dan menggunakan kata kunci dengan bantuan guru.	Siswa menyajikan informasi dengan cukup lengkap, tanpa menggunakan kata kunci.	Siswa menyajika n informasi kurang lengkap

Mengetahui

Kepala SDN.Bujanggadung

.....
.....

Cilegon, Maret 2018

Penyusun

Yusmawati S.Pd

NIP.198004262008012006



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 4
KELAS EKSPERIMEN 2**

Sekolah : SDN. Bujanggadung
Mata Pelajaran : IPA
Materi Pokok : Perubahan Lingkungan
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

KI-1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tana diri, peduli,tanggungjawab, santun, percaya, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.

KI 3 : Memahami pengetahuan factual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menana, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8. Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	4.8. Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui model penemuan terbimbing, peserta didik dapat membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber

Materi Pembelajaran

Manusia dan lingkungan

D. Metode Pembelajaran

Model pembelajaran :penemuan terbimbing

Media permainan

E. Media Pembelajaran**Media:**

LK

Alat/Bahan :

1. Kertas
2. Spidol

F. Sumber Belajar

- Buku Siswa Tematik terpadu tema 8 Lingkungan sahabat kita untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi, Heni Kusumawati, Balitbang Kemdikbud, 2017.
- Buku Guru Tematik terpadu tema 8 Lingkungan sahabat kita untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi, Heni Kusumawati, Balitbang Kemdikbud, 2017.

**G. Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan ke-4 (2 x 35 menit)**

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan		5'
Orientasi	Guru mengucapkan salam Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas Peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya Guru memeriksa kehadiran siswa	
Apersepsi	Review materi tentang fungsi air	
Motivasi	Peserta didik mendapat penjelasan dari guru tentang suatu kegiatan 'tantangan' yang akan mereka lakukan pada hari itu. Penjelasan tersebut membuat peserta didik penasaran (Membuat karya sederhana tentang siklus air)	
Kegiatan Inti		
<i>Menyelidiki, mengasimilasi konsep</i>	Peserta didik dikelompokkan, dengan masing-masing kelompok terdiri atas 4-5 orang. Peserta didik mengamati gambar yang terdapat pada buku Peserta didik membuat karya sederhana tentang siklus air	5'

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<i>Verification</i> (pembuktian)	Dengan permainan games “snow ball trowing” kelompok yang mendapatkan bola menyajikan hasil karya kelompok di depan kelas.	5'
<i>Generalization</i> (menarik kesimpulan)	Peserta didik menarik kesimpulan dari hasil diskusi. Guru memberikan penguatan tentang siklus air. Peserta didik menjelaskan kembali siklus air secara bersama-sama	5'
<i>Pengalaman belajar</i>	Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan siklus air.	10'
Kegiatan Penutup		10'
	Peserta didik bersama guru mereview kembali apa yang telah dipelajari hari ini. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.	

H. Penilaian Hasil Pembelajaran

f. Pengetahuan : LK

Mengetahui

Kepala SDN. Bujanggadung

Cilegon, Maret 2018

Penyusun

Yusmawati S.Pd

NIP.198004262008012006

Lampiran 2 hasil tes dan angket siswa

SOAL IPA

Nama _____
 kelas _____
 nomor belakang _____

1. Air dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti

- Minum, mandi, mencuci, mengerjakan pekerjaan
- Mengerjakan pekerjaan, masak, mandi, dan mencuci
- Minum, masak, mandi dan mencuci
- Minum, masak, mengerjakan pekerjaan dan mencuci


2. Sumber-sumber air dapat dibedakan menjadi sumber air buatan dan sumber air alam

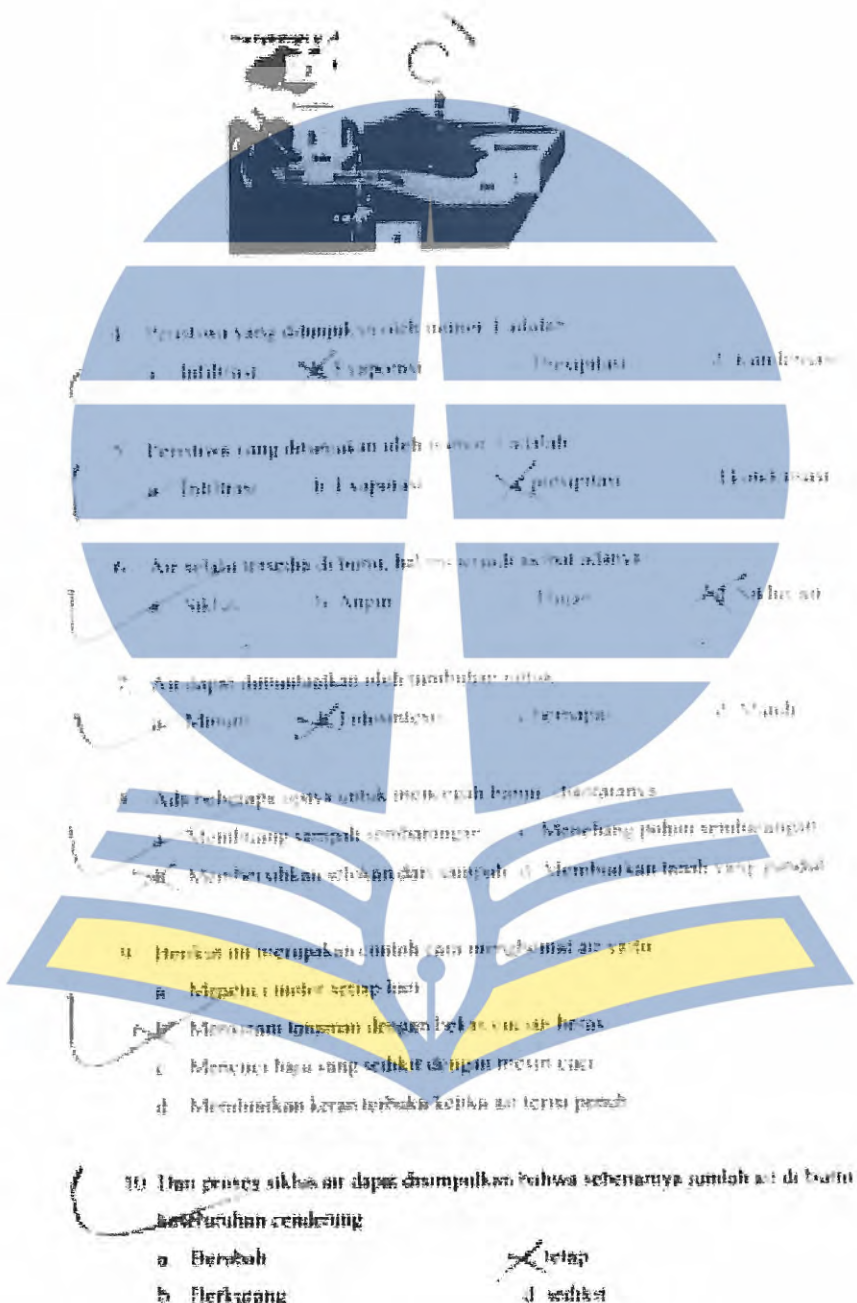
Sumber air buatan misalnya

- Sumur tradisional, sumur pompa, waduk, dam, dan mata air
- Sumur tradisional, sumur pompa, waduk, sungai, laut, dan mata air
- Sumur tradisional, sumur pompa, waduk dan air PAM
- Sumur tradisional, sumur pompa, waduk air PAM, dan mata air

3. Ada beberapa kegiatan manusia yang dapat mengganggu siklus air diantaranya

- Memutup lahan terbuka dengan semen atau aspal
- Menghancurkan hutan yang produktif
- Menampung air hujan
- Memelihara tanaman dan sampah





4. Peristiwa yang ditunjukkan oleh nomor 1 adalah

a. Infiltrasi b. Saponasi c. Desupitasi d. Kandelisasi

5. Peristiwa yang ditunjukkan oleh nomor 2 adalah

a. Infiltrasi b. Saponasi c. Desupitasi d. Kandelisasi

6. Air selalu tersedia di bumi, hal ini terjadi karena adanya

a. Siklus b. Anpan c. Duga d. Salinasi

7. Air dapat dimanfaatkan oleh tumbuhan untuk

a. Minum b. Irigasi c. Berenang d. Mandi

8. Ada beberapa upaya untuk mencegah banjir diantaranya

a. Membuat tanggul sembarangan b. Menanam pohon sembarangan c. Membuat saluran selokan dari rumah d. Membuangkan sampah yang padat

9. Berikut ini merupakan contoh cara memisahkan air kotor

a. Mengalir ke bawah setiap hari b. Menyisakan tonjolan dengan belah ketupat c. Menyisakan bagian yang sedikit dengan mesin cuci d. Memisahkan keran terbuka ketika air terus penuh

10. Dari proses siklus air dapat disimpulkan bahwa sebenarnya jumlah air di bumi secara keseluruhan cenderung

a. Berkurang b. Berkurang c. Tetap d. Sifatnya

Lampiran 2 hasil tes dan angket siswa

SDAI IPA

Nama _____

Kelas _____

Nama Sekolah _____

1. Apa di gunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti

1. a. Sumpit, sendok, garpu dan pisau

b. Menggunakan paksi, murak, murdi dan muraco

c. Maman masak, mendidih dan memotong

d. Sumpit, masak, menggunakan paksi dan pisau

2. Sumbu sumber air dapat dibedakan menjadi sumber air bawah dan sumber air atas

Sumber air bawah misalnya

1. a. Sumbu tradisional, sumbu pompa, waduk, sumbu dan mata air

b. Sumbu tradisional, sumbu pompa, waduk, sumbu laut dan mata air

c. Sumbu tradisional, sumbu pompa, waduk dan air PAM

d. Sumbu tradisional, sumbu pompa, waduk, air PAM dan mata air

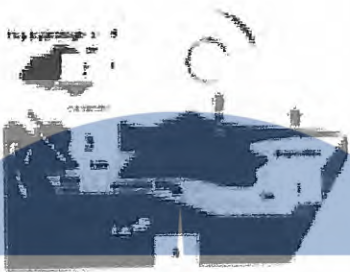
3. Apa beberapa kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi siklus air diantaranya

a. Menutupi bahan berliku dengan semen atau aspal

b. Menutupi bahan berliku dengan pasir

c. Menarsung air hujan

d. Membersihkan sungai dan sumbu



1. Peristiwa yang ditunjukkan oleh nomor 1 adalah

a. Infiltrasi b. Evaporasi c. Presipitasi d. Evaporasi

2. Peristiwa yang ditunjukkan oleh nomor 2 adalah

a. Infiltrasi b. Evaporasi c. Presipitasi d. Kondensasi

3. Air selalu tersedia di bumi, hal itu terjadi akibat adanya

a. Siklus b. Angin c. Hujan d. Siklus air

4. Air dapat dimanfaatkan oleh tumbuhan untuk

a. Minum b. Fotosintesis c. Pernapasan d. March

5. Air beberapa jenis untuk mencapai hasil, diantaranya

a. Memanang sampai sembarangan b. Menghang pakai sembarangan

c. Menyebarkan selokan dan selokan d. Membuatkan tanah yang gersak

6. Berikut ini merupakan salah satu cara menghemat air yaitu

a. Mencuci motor selingsihun

b. Menyiram tanaman dengan bakas ya takan betas

c. Mencuci baju yang sedikit dengan mesin cuci

d. Membuka keran terbuka ketika air terus penuh

7. Dari proses siklus air dapat disimpulkan bahwa sebenarnya jumlah air di bumi secara keseluruhan cenderung

a. Berubah c. tetap

b. Berkurang d. sedikit

ANGKET MATHS CONFIDENCE SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Informasi Responden

Nama

Kelas

Nama Sekolah

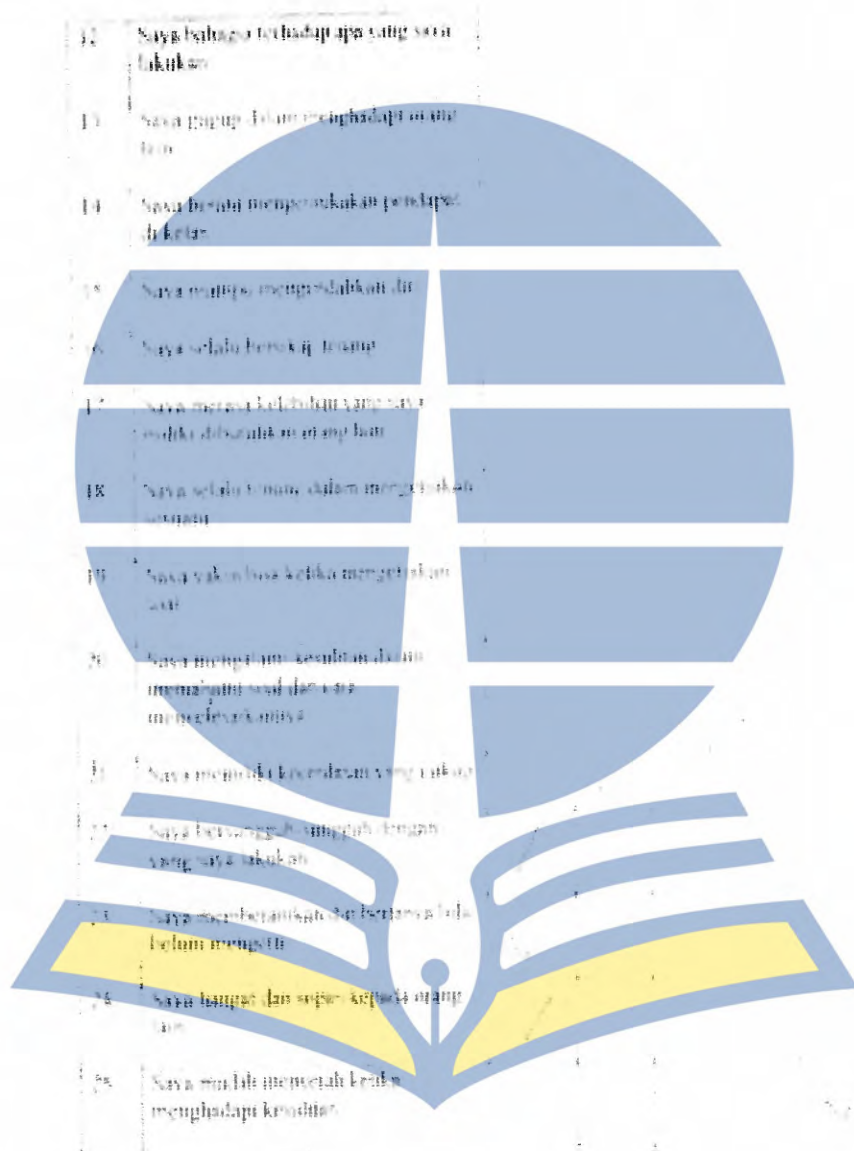
1. Anda angket ini terdapat 10 pernyataan. Mulailah dengan sesuai dengan diri sendiri masing-masing
2. Anda di berikan angket yang bentuk sesuai dengan pedoman
3. Angket ini terdapat dalam menuliskan hasil angket yang sudah di buat untuk penelitian yang tidak akan dipergunakan pada hari selanjutnya dan proses pembelajaran selanjutnya
4. Tidak dengan mendiet hasil angket yang akan di angket. Soal di kuak pada 1-5 atau 5 yang telah tertera
5. Angket angket dan keragamannya di angket tertera hasil

Angket

PERNYATAAN

PELIXAN JAWABAN

1. Saya tidak sedikit tegang dan tidak gugup
2. Saya tidak takut mengemukakan pendapat
3. Saya menjadi malu jika
4. Saya berani bertanya jika ada yang tidak
5. Saya ceria dan tidak dengan guru
6. Saya merasa minder dalam berinteraksi
7. Saya yakin dengan teman yang sudah saya buat
8. Saya bersemangat dalam mengikuti pelajaran
9. Saya tidak berani menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
10. Saya merupakan teman yang menyenangkan
11. Saya merasa orang lain lebih mampu dari saya



ANGKET LAMPELUNG/DAFTAR SIWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Identitas Responden

Nama

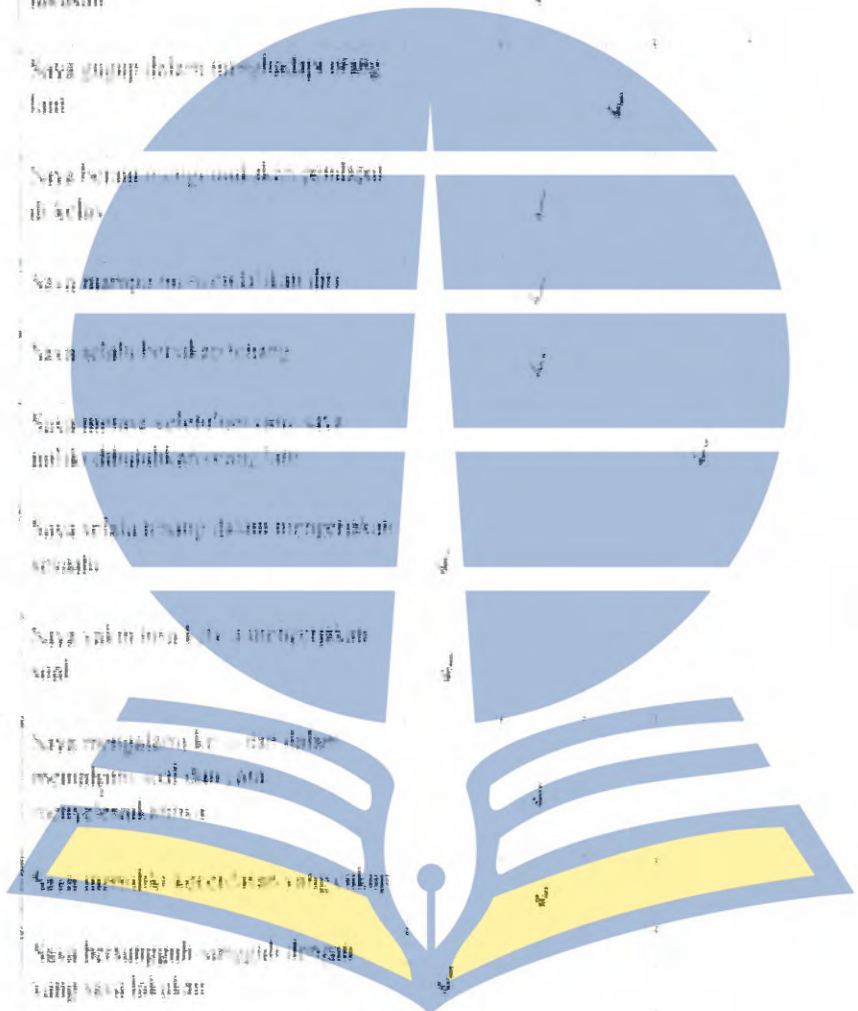
Kelas

Nama sekolah

1. Tidak angket ini terdapat beberapa hal yang sesuai dengan hasil belajar mengajar
2. Jumlah guru dan yang belajar sesuai dengan pembelajaran
3. Sangat takut dalam mengerjakan karena hasil angket ini digunakan untuk menentukan nilai
4. Tidak angket ini sangat membantu dalam proses pembelajaran di kelas
5. Tidak dengan masalah yang terdapat di dalam kelas. Ada pada kotak pilihan 1, 2, 3, 4, 5 dan 6 yang lebih banyak
6. Ada yang akan dan kerennanya dan akan lebih baik

No

- | No | Pernyataan | Ya | Tidak | Ya | Tidak |
|----|--|----|-------|----|-------|
| 1 | Saya bertindak tegas dan tidak ragu-ragu | | | | |
| 2 | Saya tidak takut mengemukakan pendapat | | | | |
| 3 | Saya sudah puas | | | | |
| 4 | Saya merasa nyaman dalam belajar | | | | |
| 5 | Saya menganggap diri takut dengan guru | | | | |
| 6 | Saya merasa senang dalam belajar | | | | |
| 7 | Saya yakin dengan tugas yang sudah saya buat | | | | |
| 8 | Saya bersemangat dalam mengikuti pelajaran | | | | |
| 9 | Saya tidak merasa mengalami kesulitan yang diberikan oleh guru | | | | |
| 10 | Saya merupakan teman yang menyramkan | | | | |
| 11 | Saya merasa senang dan lebih banyak dari saya | | | | |

- 
12. Saya bahagia terhadap apa yang saya lakukan
13. Saya gugup dalam menghadapi orang lain
14. Saya berminat mempelajari pengetahuan di kelas
15. Saya merasa malu di kelas
16. Saya selalu berakur-akur
17. Saya merasa seketika saja saya tidak dibanggakan orang lain
18. Saya selalu merasa dalam mengerjakan sesuatu
19. Saya yakin bisa melakukan pekerjaan yang
20. Saya mengalami kesulitan dalam menghadapi soal dan saya merasa senang
21. Saya memiliki kepercayaan yang cukup
22. Saya bersungguh-sungguh dengan yang saya lakukan
23. Saya membetulkan diri ketika telah belum mengerti
24. Saya haus dan sering kepalanya orang lain
25. Saya mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan

Lampiran 3 Angket kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran

ANGKET *SELF CONFIDENCE* SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Nama Sekolah :

1. Pada angket ini terdapat 40 pernyataan. Mohon dijawab sesuai dengan hati nurani masing-masing.
2. Berilah jawaban yang benar sesuai dengan pilihanmu.
4. Jangan takut dalam menjawab karena hasil angket ini digunakan untuk penelitian dan tidak akan berpengaruh pada hasil belajar atau proses pembelajaran selanjutnya.
5. Isilah dengan member tanda centang (√) atau silang (X) pada kotak pilihan 1, 2, 3, 4 atau 5 yang telah tersedia.
6. Atas jawaban dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

NO.	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN				
		SS	S	R	TS	STS
1.	Saya bertindak tegas dan tidak ragu-ragu					
2.	Saya tidak takut mengalami kegagalan					
3.	Saya mudah putus asa					
4.	Saya berani bertanya tanpa rasa takut					
5.	Saya canggung dan takut dengan guru					
6.	Saya merasa minder dalam berteman					
7.	Saya yakin dengan tugas yang sudah saya buat					
8.	Saya bersemangat dalam mengikuti pelajaran					
9.	Saya tidak berani menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru					
10.	Saya merupakan teman yang menyenangkan					
11.	Saya merasa orang lain lebih mampu dari saya					
12.	Saya bahagia terhadap apa yang saya lakukan					
13.	Saya gugup dalam menghadapi orang lain					
14.	Saya berani mengemukakan pendapat di kelas					
15.	Saya mampu mengendalikan diri					
16.	Saya selalu bersikap tenang					
17.	Saya merasa kelebihan yang saya miliki dibutuhkan orang lain					
18.	Saya selalu tenang dalam mengerjakan sesuatu					
19.	Saya yakin bisa ketika mengerjakan soal					
20.	Saya mengalami kesulitan dalam memahami soal dan cara menyelesaikannya					
21.	Saya memiliki kecerdasan yang cukup					
22.	Saya bersungguh-sungguh dengan yang saya lakukan					
23.	Saya memberanikan diri bertanya bila belum mengerti					
24.	Saya hangat dan sopan kepada orang lain					
25.	Saya mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan					

Lampiran 4 Tes hasil belajar IPA

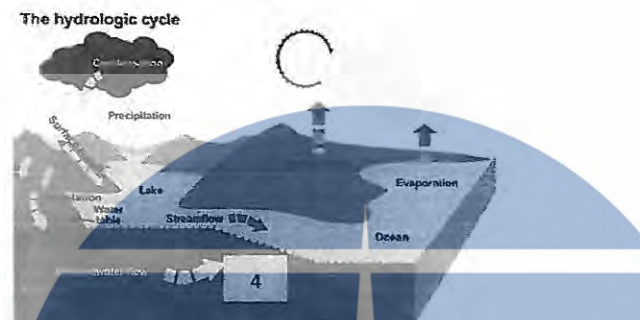
SOAL HASIL BELAJAR IPA

Nama :

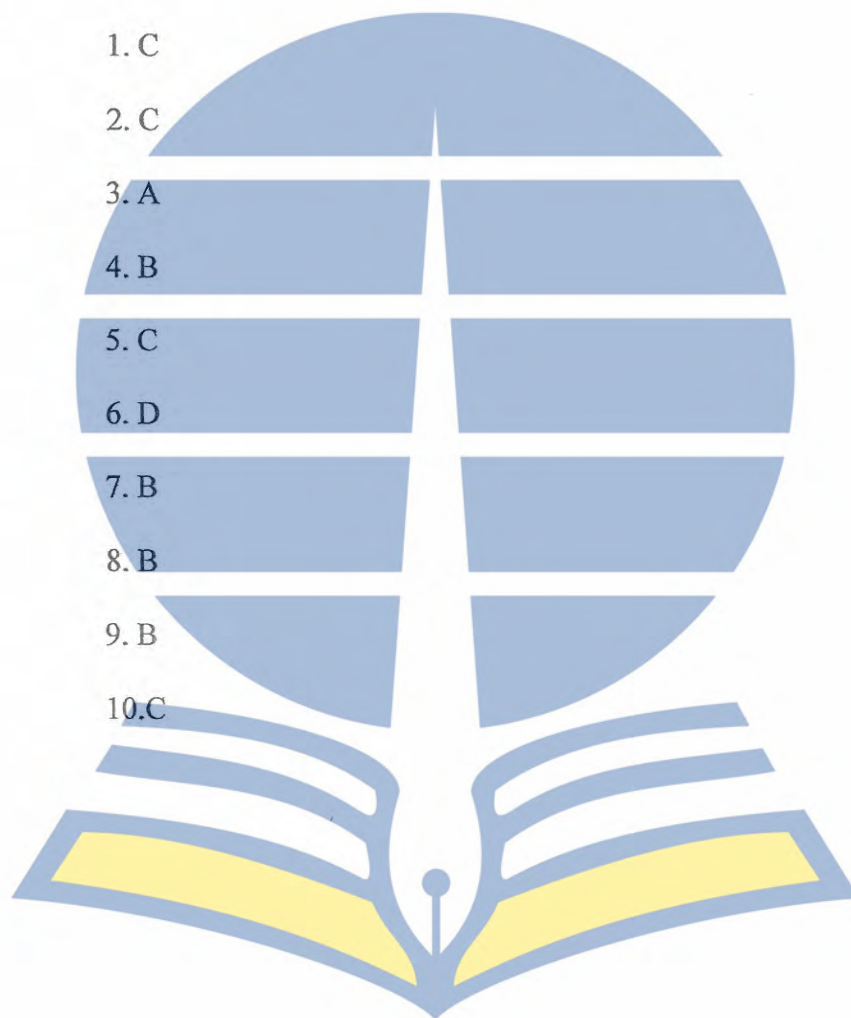
Kelas :

Nama Sekolah :

1. Air digunakan untuk memenuhi kehidupan sehari-hari seperti...
 - a. Minum, mandi, mencuci, mengeringkan pakaian
 - b. Mengeringkan pakaian, masak, mandi, dan mencuci
 - c. Minum, masak, mandi dan mencuci
 - d. Minum, masak, mengeringkan pakaian, dan mencuci
2. Sumber-sumber air dapat dibedakan menjadi sumber air buatan dan sumber air alami. Sumber air buatan misalnya ...
 - a. Sumur tradisional, sumur pompa, waduk, danau, dan mata air
 - b. Sumur tradisional, sumur pompa, waduk, sungai, laut, dan mata air
 - c. Sumur tradisional, sumur pompa, waduk, dan air PAM
 - d. Sumur tradisional, sumur pompa, waduk, air PAM, dan mata air
3. Ada beberapa kegiatan manusia yang dapat mengganggu siklus air diantaranya ...
 - a. Menutup lahan terbuka dengan semen atau aspal
 - b. Menghijaukan hutan yang gundul
 - c. Menampung air hujan
 - d. Membersihkan sungai dari sampah



4. Peristiwa yang ditunjukkan oleh nomor 1 adalah ...
 - a. Infiltrasi
 - b. Evaporasi
 - c. Presipitasi
 - d. Kondensasi
5. Peristiwa yang ditunjukkan oleh nomor 3 adalah ...
 - a. Infiltrasi
 - b. Evaporasi
 - c. presipitasi
 - d. kondensasi
6. Air selalu tersedia di bumi, hal ini terjadi akibat adanya ...
 - a. Siklus
 - b. Angin
 - c. Hujan
 - d. Siklus air
7. Air dapat dimanfaatkan oleh tumbuhan untuk ...
 - a. Minum
 - b. Fotosintesis
 - c. bernapas
 - d. Mandi
8. Ada beberapa upaya untuk mencegah banjir, diantaranya ...
 - a. Membuang sampah sembarangan
 - b. **Membersihkan selokan dari sampah**
 - c. Menebang pohon sembarangan
 - d. **Membiarkan tanah yang gundul**
9. Berikut ini merupakan contoh cara menghemat air yaitu ...
 - a. Mencuci motor setiap hari
 - b. Menyiram tanaman dengan bekas cucian beras
 - c. Mencuci baju yang sedikit dengan mesin cuci
 - d. Membiarkan keran terbuka ketika air terisi penuh
10. Dari proses siklus air dapat disimpulkan bahwa sebenarnya jumlah air di bumi secara keseluruhan cenderung ...
 - a. Berubah
 - b. Berkurang
 - c. tetap
 - d. Sedikit

Lampiran 5 Kunci jawaban soal IPA**KUNCI JAWABAN SOAL IPA**

Lampiran 6 Lembar Validasi RPP

LAMPIRAN 6

LEMBAR VALIDASI

Revisi Perencanaan Pembelajaran

Mata Pelajaran : IPA
 Materi Pokok : Manusia dan Lingkungan
 Kelas / Semester : V / II
 Kurikulum : 2013
 Penulis : Yuzmanati
 Validator : Dr. Ercep Alwan Usah Pando Santosa M.Pd.

A. Pendahuluan

Di dalam tanda centang (✓) dalam kolom pernyataan yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

1. Isi materi sudah baik
2. Isi materi kurang baik
3. Isi materi cukup baik
4. Isi materi baik
5. Isi materi sangat baik

B. Permasalahan ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang ditinjau	Ya	Tidak
1	KELOMPOK		
1	Kejelasan pembagian materi		
2	Sistem penomoran pelajaran		
3	Pengantar materi yang cara letak		
4	Tempat dan ukuran huruf		
5	Warna		
6	Kejelasan materi		
7	Didiskusikan dalam bagian-bagian yang logis		
8	Penyusunan dengan akurat		
9	Penerapan strategi pembelajaran, metode dan sumber pembelajaran di tingkat dan tingkat perbandingan yang menunjukkan bahwa siswa telah belajar		
10	Kejelasan gambar dan siswa ditunjukkan dengan gambar dan secara kasual sehingga masalah tidak disajikan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas		
11	Kejelasan dengan alih kata-kata yang digunakan		
12	Kejelasan sebagai penarikat pembelajaran		

III. BAHASA

1. Kejelasan tata bahasa
2. Keseluruhan struktur kalimat
3. Kejelasan perantara dan akhir
4. Selat komunikasi bahasa yang digunakan

C. Penilaian Ujian

Rekomendasi: kesempurnaan penulisan sesuai dengan *1

a. RPP (in)

- 1. Tidak baik
- 2. Kurang baik
- 3. Cukup baik
- 4. Baik
- 5. Baik sekali

b. RPP (in)

- 1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi.
- 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 4. Dapat digunakan tanpa revisi

*1: berikan tesmon angka sesuai penulisan di atas.

D. Komentar dan saran perbaikan

Salah satu
Salah satu

Dr.cep Anwar Rudi Indri Santosa M. Si
NIP. 1981001919810001

LAMPIRAN 6

LEMBAR VALIDASI

Keefektifan Pelaksanaan Pembelajaran

Mata Pelajaran IPA
 Materi Pokok Mammata dan lingkungan
 Kelas/Semester V/II
 Kurikulum 2013
 Penulis Yunitasari
 Validator Mella Septiasugrah M.Pd

A. Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat bapak/ibu.

1. Sangat tidak baik
2. Tidak baik
3. Cukup baik
4. Sangat baik
5. Sangat sangat baik

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No.	Aspek yang dinilai	Nilai
1	FORMASI	
1	1. Menjelaskan pembagian materi	5
2	2. Sistem penanaman pelajaran	5
3	3. Menetapkan materi yang baik	5
4	4. Menetapkan materi yang baik	5
5	5. Menjelaskan materi	5
6	6. Menjelaskan dalam bahasa yang mudah dimengerti	5
7	7. Menjelaskan dengan menggunakan gambar	5
8	8. Menjelaskan dengan menggunakan gambar	5
9	9. Menjelaskan dengan menggunakan gambar	5
10	10. Menjelaskan dengan menggunakan gambar	5
11	11. Menjelaskan dengan menggunakan gambar	5
12	12. Menjelaskan dengan menggunakan gambar	5
13	13. Menjelaskan dengan menggunakan gambar	5
14	14. Menjelaskan dengan menggunakan gambar	5
15	15. Menjelaskan dengan menggunakan gambar	5
16	16. Menjelaskan dengan menggunakan gambar	5
17	17. Menjelaskan dengan menggunakan gambar	5
18	18. Menjelaskan dengan menggunakan gambar	5
19	19. Menjelaskan dengan menggunakan gambar	5
20	20. Menjelaskan dengan menggunakan gambar	5
21	21. MENYAJI	
1	1. Keefektifan pelaksanaan	5
2	2. Keefektifan struktur materi	5
3	3. Keefektifan petunjuk dan arahan	5

8. Selas komunikasi bahasa yang digunakan

C. Penilaian Umum

Berkomunikasi kemampuan perolehan secara umum *

1. RPP m

2. RPP m

6. Tidak baik

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

7. Kurang baik

2. Dapat digunakan dengan bantuan teman

8. Cukup baik

3. Dapat digunakan dengan sedikit bantuan

9. Baik

4. Dapat digunakan tanpa bantuan

10. Baik sekali

* Berikan nomor angka sesuai penilaian Bapak/Ibu

D. Komentar dan saran perbaikan :

Tertarik dan

tertarik dan

Colegio Alcazar
Valencia

Maria Serrano
Marta Serrano

Lampiran 7 Lembar Validasi LKS

LAMPIRAN 7

LEMBAR VALIDASI
Lembar Kegiatan Siswa (LKS)

Mata Pelajaran	IPA
Materi Pokok	Marsin dan Urangkungan
Kelas / Semester	V / II
Kurikulum	2013
Penulis	Wahyuni
Validator	Dr. Cecep Anwar Hadi Lulus Sarjana M. A.

A. Petunjuk

1. Berikut ini diberikan daftar petunjuk terhadap petampat pembelajaran
2. Sebelum Bapak/ibu berkeinginan melaksanakan petampat LKS dengan dari beberapa aspek penilaian antara lain sebagai berikut untuk materi LKS yang telah disusun
3. Kemudian Bapak/ibu menuliskan nilai pada setiap aspek LKS sebagai berikut menuliskan hasil centang (√) pada angka di kolom yang tersedia dengan bentuk yang telah disediakan
4. Maka petampat yang digunakan adalah

Sangat sesuai	5
Sesuai	4
Cukup sesuai	3
Tidak sesuai	1
5. Untuk materi yang Bapak/ibu sukai dan lebih penting dituliskan pada nomor yang petampat ini maka dituliskan pada lembar yang telah tersedia

B. Penilaian (ditinjau dari beberapa aspek)

No	Aspek yang dinilai	Ya	Tidak
1.	Lembar kegiatan siswa (LKS) yang diteliti aspeknya sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, tujuan, dan kompetensi dan tujuan pembelajaran		
2.	LKS dapat memudahkan siswa untuk dapat memahami masalah yang ada		
3.	Memuat masalah yang penting sesuai dengan		
4.	Memuat masalah yang berkaitan dengan permasalahan sehari-hari		
5.	LKS dapat memfasilitasi metode Discovery learning		
6.	Keterseragaman materi yang ada di LKS dengan materi yang berbeda lainnya		
7.	Informasi yang disajikan sesuai dengan LKS		
8.	Keterseragaman metode yang digunakan dengan tingkat pembelajaran lainnya		
9.	Penggunaan font, garis dan ukuran yang sesuai format atau lain lain tidak terlalu banyak ruang kosong		
10.	Dapat menginspirasi minat untuk melakukan		

11. Keahlian sebagai kelengkapan pembelajaran	
Jumlah	
Total skor	
Rata-rata skor (%)	
f. Lembar Kegiatan Siswa (LKS)	
1 X	2 Tidak Valid (belum dapat digunakan)
2 X	1 Kurang Valid (dapat digunakan dengan revisi besar)
3 X	4 Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
4 X	3 Sangat Valid (tidak dapat digunakan tanpa revisi)
11. Komersial dan surat perbantuan	
Tgl. digoreng: Mei 2019	
Mendagri	
Dit. oleh: Anang Huda Priatna, Sekretaris M.S.	
NIP. 061110412011001	

LAMPIRAN T

LEMBAR VALIDASI

Lembar Kegiatan Siswa (LKS)

Mata Pelajaran	IPA
Materi Pokok	Manusia dan Lingkungan
Kelas / Semester	V / II
Kurikulum	2013
Persepsi	Yusmanita
Validator	Febila Septianingsih M.Pd

A. Petunjuk

1. Merakit dan diberikan daftar pertanyaan tes ulah petunjak perolehan
2. Sebelum Hapak dan berkenan memberikan penalaran LKS ini juga dari beberapa aspek perolehan jawaban anda sangat untuk merakit LKS yang telah diberikan
3. Kemudian Hapak itu memberikan soal pada tiap butir aspek LKS dengan cara memberikan buku petunjuk yang ada aspek dan lokasi yang tertera dengan babot yang telah disediakan
4. Maka petunjak yang digunakan adalah

Sampai dengan 5

Sebelum 4

Sebelum 3

Sebelum 2

5. Untuk saran yang Hapak itu berikan di bagian tersebut ditunjukkan pada masalah yang perlu direvisi atau ditubuhkan pada lembar saran yang telah tertera

B. Penilaian di bagian dari beberapa aspek

1. Aspek yang diteliti
2. Aspek yang diteliti
3. Aspek yang diteliti
4. Aspek yang diteliti
5. Aspek yang diteliti
6. Aspek yang diteliti
7. Aspek yang diteliti
8. Aspek yang diteliti
9. Aspek yang diteliti
10. Aspek yang diteliti
11. Aspek yang diteliti
12. Aspek yang diteliti
13. Aspek yang diteliti
14. Aspek yang diteliti
15. Aspek yang diteliti
16. Aspek yang diteliti
17. Aspek yang diteliti
18. Aspek yang diteliti
19. Aspek yang diteliti
20. Aspek yang diteliti
21. Aspek yang diteliti
22. Aspek yang diteliti
23. Aspek yang diteliti
24. Aspek yang diteliti
25. Aspek yang diteliti
26. Aspek yang diteliti
27. Aspek yang diteliti
28. Aspek yang diteliti
29. Aspek yang diteliti
30. Aspek yang diteliti
31. Aspek yang diteliti
32. Aspek yang diteliti
33. Aspek yang diteliti
34. Aspek yang diteliti
35. Aspek yang diteliti
36. Aspek yang diteliti
37. Aspek yang diteliti
38. Aspek yang diteliti
39. Aspek yang diteliti
40. Aspek yang diteliti
41. Aspek yang diteliti
42. Aspek yang diteliti
43. Aspek yang diteliti
44. Aspek yang diteliti
45. Aspek yang diteliti
46. Aspek yang diteliti
47. Aspek yang diteliti
48. Aspek yang diteliti
49. Aspek yang diteliti
50. Aspek yang diteliti
51. Aspek yang diteliti
52. Aspek yang diteliti
53. Aspek yang diteliti
54. Aspek yang diteliti
55. Aspek yang diteliti
56. Aspek yang diteliti
57. Aspek yang diteliti
58. Aspek yang diteliti
59. Aspek yang diteliti
60. Aspek yang diteliti
61. Aspek yang diteliti
62. Aspek yang diteliti
63. Aspek yang diteliti
64. Aspek yang diteliti
65. Aspek yang diteliti
66. Aspek yang diteliti
67. Aspek yang diteliti
68. Aspek yang diteliti
69. Aspek yang diteliti
70. Aspek yang diteliti
71. Aspek yang diteliti
72. Aspek yang diteliti
73. Aspek yang diteliti
74. Aspek yang diteliti
75. Aspek yang diteliti
76. Aspek yang diteliti
77. Aspek yang diteliti
78. Aspek yang diteliti
79. Aspek yang diteliti
80. Aspek yang diteliti
81. Aspek yang diteliti
82. Aspek yang diteliti
83. Aspek yang diteliti
84. Aspek yang diteliti
85. Aspek yang diteliti
86. Aspek yang diteliti
87. Aspek yang diteliti
88. Aspek yang diteliti
89. Aspek yang diteliti
90. Aspek yang diteliti
91. Aspek yang diteliti
92. Aspek yang diteliti
93. Aspek yang diteliti
94. Aspek yang diteliti
95. Aspek yang diteliti
96. Aspek yang diteliti
97. Aspek yang diteliti
98. Aspek yang diteliti
99. Aspek yang diteliti
100. Aspek yang diteliti

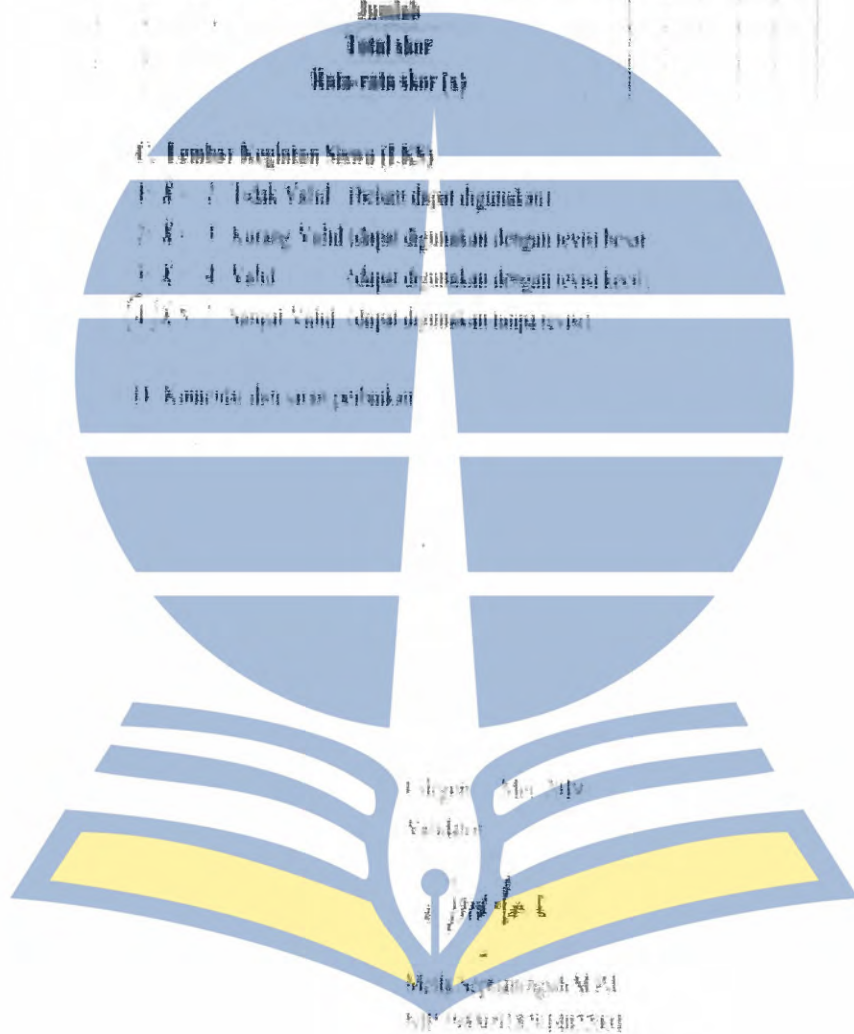
- 10) Dapat mendukung moral untuk membaca
- 11) Kelayakan sebagai keterampilan pembelajaran

Jumlah
 Total skor
 Nilai rata-rata skor (%)

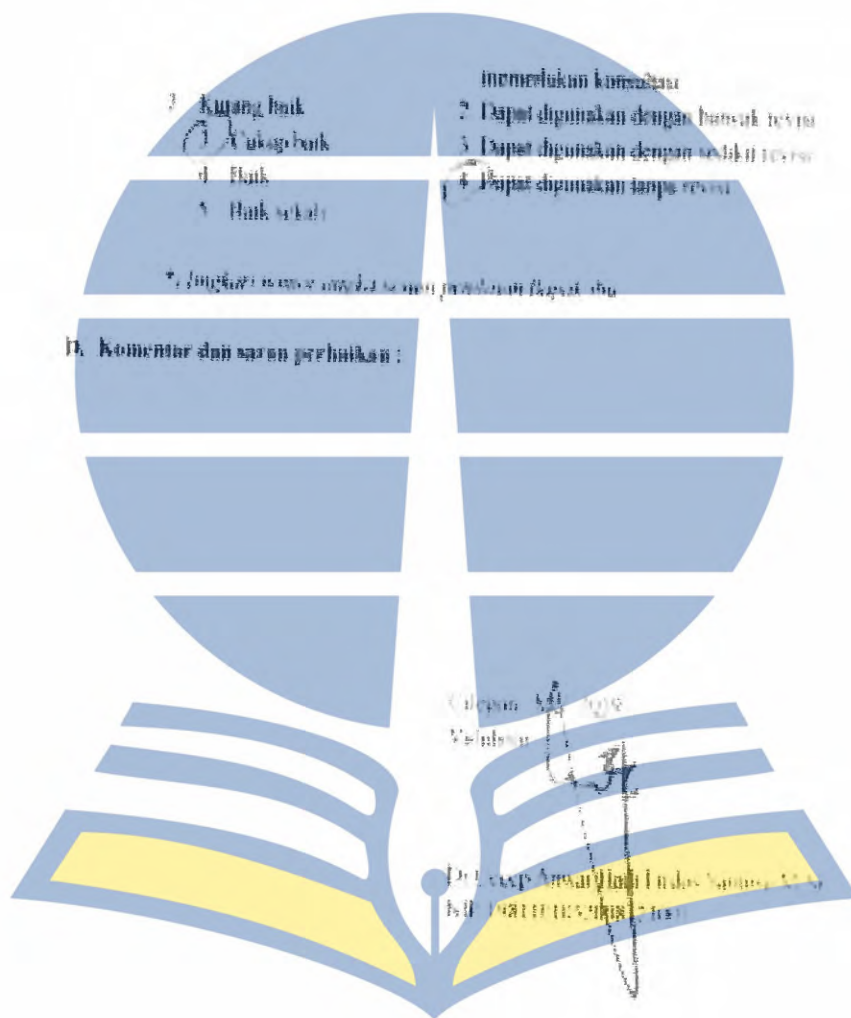
C. Lembar Angkutan Siswa (L.A.S)

- 1. K = 1 Tidak Valid Tidak dapat digunakan
- 2. K = 1 Kurang Valid dapat digunakan dengan revisi besar
- 3. K = 4 Valid dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4. K = 5 Sangat Valid dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan saran perbaikan



Unggah: Mei 2019
 Validasi
 2/1/2019
 M. H. Supriatno, S.Pd
 NIP. 19600108191000000



LAMPIRAN B

LEMBAR VALUASI

Suati Tes Akhir Hasil Belajar

Mata Pelajaran	IPA
Materi Pokok	Manusia dan lingkungannya
Kelas / Semester	V / II
Konvensional	0011
Pondok	Yusufmawah
Validasi	Mella Septianingsih M.Pd

A. Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) dengan kelam pendirian yang sesuai menurut pendapat bapak ibu

- Ket
- 1. Berarti "tidak baik"
- 2. Berarti "kurang baik"
- 3. Berarti "cukup baik"
- 4. Berarti "baik"
- 5. Berarti "sangat baik"

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek aspek yang dinilai

No	Aspek yang dinilai	Skala
1	1. HUBUNGAN	
	1. Kepadatan penduduk semakin meningkat	
	2. Semakin berkurangnya lahan pertanian	
	3. Peningkatan jumlah kota besar	
	4. Semakin berkurangnya hutan	
2	1.51	
	5. Kepadatan penduduk semakin meningkat	
	6. Semakin berkurangnya lahan pertanian yang subur	
	7. Semakin meningkatnya jumlah kota besar	
	8. Semakin berkurangnya hutan yang subur	
	9. Kepadatan penduduk semakin meningkat	
3	1. BAHASA	
	10. Kepadatan penduduk semakin meningkat	
	11. Semakin berkurangnya lahan pertanian	
	12. Peningkatan jumlah kota besar	
	13. Semakin berkurangnya hutan yang subur	
	14. Kepadatan penduduk semakin meningkat	

C. Penilaian Uraian

- 15. Kepadatan penduduk semakin meningkat
- a. RPP (ur)
- b. RPP (ur)

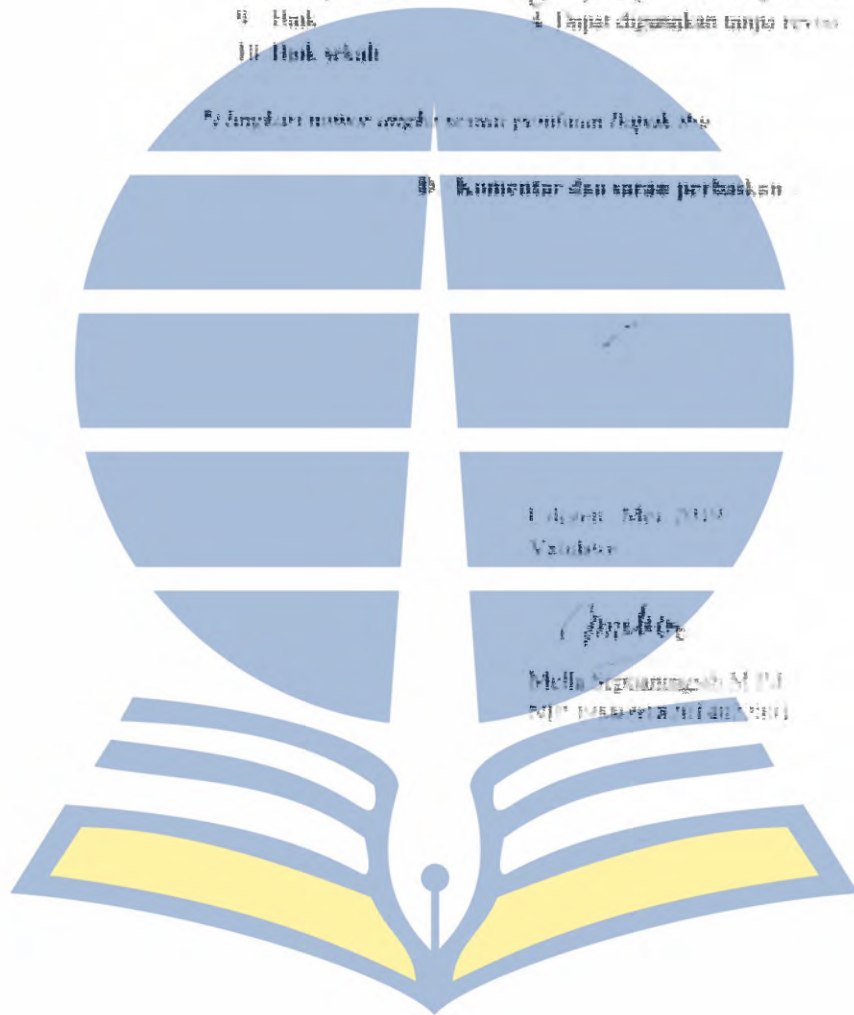
- 6. Tidak baik
 - 7. Kurang baik
 - a. Cukup baik
 - b. Baik
 - c. Baik sekali
- 1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
 - 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
 - 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
 - 4. Dapat digunakan tanpa revisi

8. Jumlah materi sangat sedikit sesuai peminatan Dapok 08a

9. Komentar dan saran perbaikan

Edisi 1 Mei 2019
Vaidika

Mella Sugriantingsih M.Pd.
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Lampiran 9 Lembar validasi soal test

LAMPIRAN 9

LEMBAR VALIDASI

Soal Post Test

Mata Pelajaran	IPA
Materi Pokok	Manusia dan lingkungan
Kelas / Semester	V / II
Kurikulum	2013
Penulis	Yusmanan
Validasi	Dr. Cecep Anwar Huda, Uinib. Sunan Gunung Jati

A. Penjabar

1. Sebagai pedoman untuk mengisi validasi ini, bahasa dan penulisan soal serta rekomendasi hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain:

a. Validasi

- Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran yang tercantum, dalam rangka pencapaian hasil belajar
- Kejelasan penulisan petunjuk, penyusunan soal
- Kejelasan maksud soal

b. Bahasa dan penulisan soal

- Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kondisi bahasa Indonesia yang baik dan benar
- Keluwesan soal yang tidak menafikan pengetahuan ganda
- Fungsi kalimat soal konstatif, mengupayakan kata-kata yang tidak ada sesang

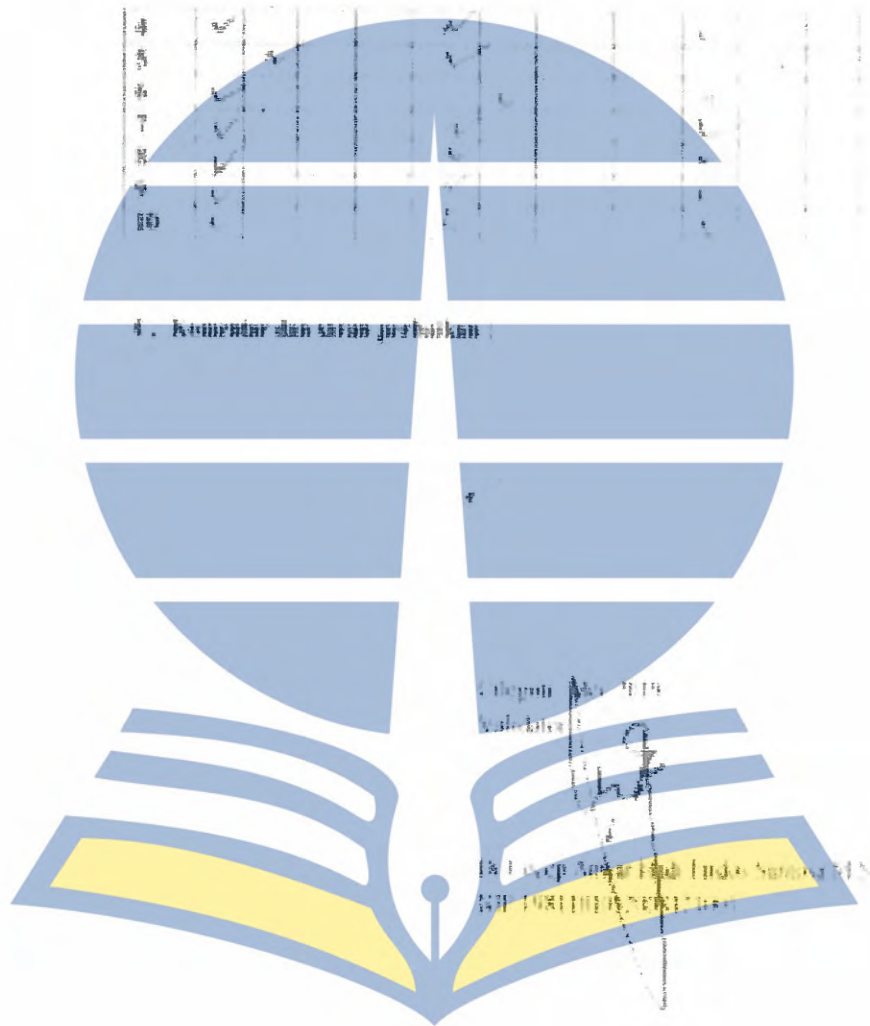
• Hindari kata, frasa, atau istilah dalam kalimat pertanyaan yang sama dengan terjemah

Ketelapasan

Validasi	Bahasa dan penulisan soal	Rekomendasi
V = valid	SB = sangat dapat dipahami	1B = dapat digunakan tanpa revisi
CV = cukup valid	U = dapat dipahami	2B = dapat digunakan dengan revisi kecil
KV = kurang valid	KU = kurang dapat dipahami	3B = dapat digunakan dengan revisi besar
IV = tidak valid	IM = tidak dapat dipahami	4B = belum dapat digunakan, perlu sesuaikan

B. Penjabar terhadap validasi, bahasa dan penulisan soal serta rekomendasi

No. soal	Validasi Isi				Bahasa dan penulisan soal				Rekomendasi			
	V	CV	KV	IV	SB	U	KU	IM	1B	2B	3B	4B
1												
2												
3												



LAMPIRAN 9

LEMBAR VALIDASI

Soal Post Test

Nama Pelajar: H N
 Materi Pokok: Mammata dan lingkungan
 Kelas / Semester: XI / II
 Kurikulum: 2013
 Perulas: Yumnawan
 Validator: Melly Septimingsih M Pd

A. Pernyataan

1. Seberapa profesional untuk menguji validasi ini bahasa dan penulisan soal serta rekonsistensi hal hal yang perlu diperhatikan antar lain:

a. Validasi

- Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran yang tertera dalam indikator pencapaian hasil belajar
- Kejelasan penomoran petunjuk pengerjaan soal
- Kejelasan maksud soal

b. Bahasa dan penulisan soal

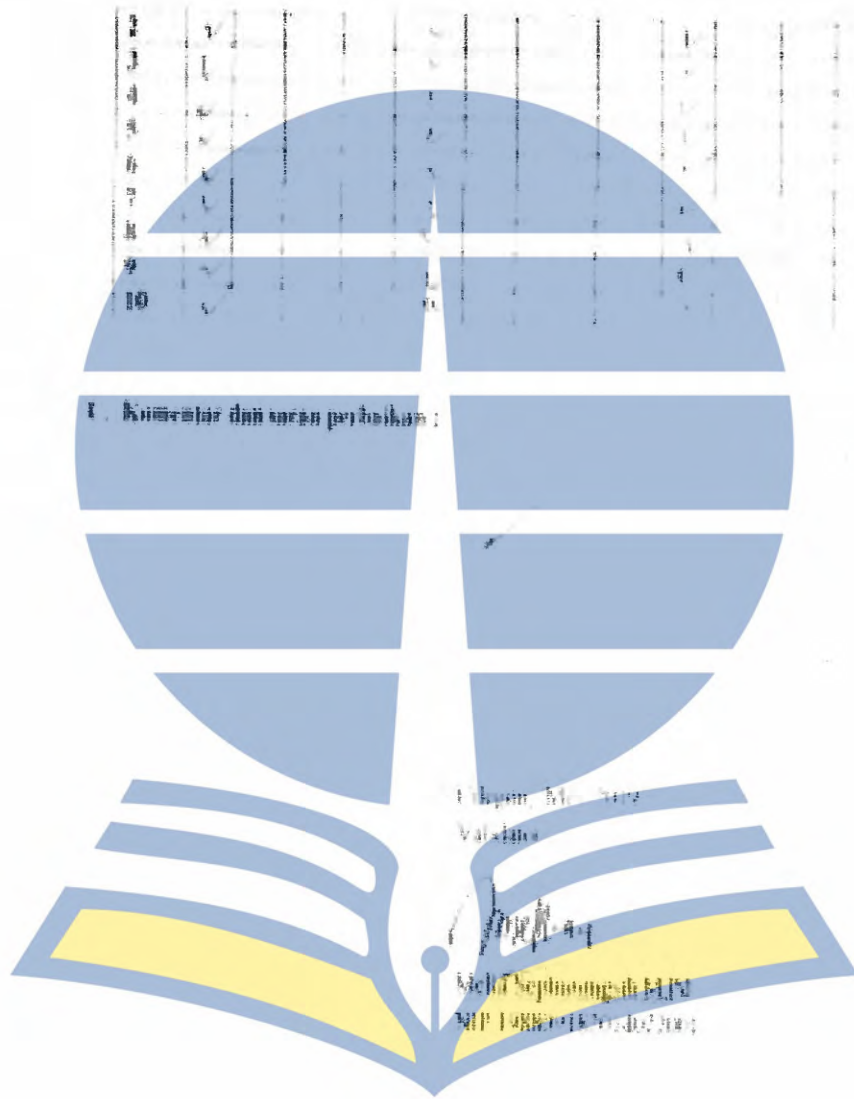
- Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar
- Bahwa soal yang tidak memuat struktur pengerjaan paragraf
- Bahwa kalimat soal komunikatif menggunakan kata kata yang di realisasikan

2. Berikut ini hal yang harus di dalam kelas penulisan yang sesuai menurut Depdiknas

Validasi	Bahasa dan penulisan soal	Rekonsistensi
1. Valid	1A. sesuai dengan	1A. dapat diartikan sebagai
2. Valid	1B. dapat diartikan	1B. dapat diartikan dengan rumus ke-1
3. Valid	1C. sangat tepat	1C. dapat diartikan dengan rumus ke-2
4. Valid	1D. tidak dapat diartikan	1D. belum dapat dipisahkan perulangan

3. Penilaian terhadap bahasa, bahasa dan penulisan soal serta rekonsistensi

No. soal	Validasi	Bahasa dan penulisan soal	Rekonsistensi
1	Y	1A	1A
2	Y	1B	1B
3	Y	1C	1C
4	Y	1D	1D

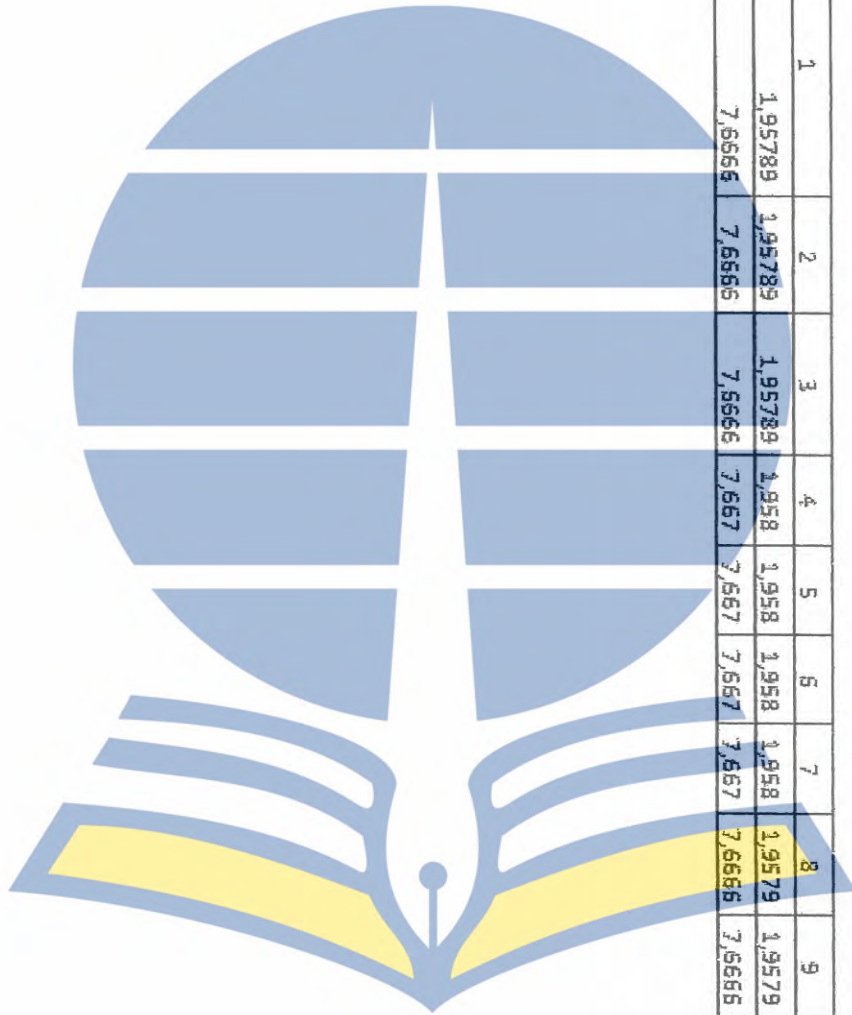


Lampiran 1 Uji validitas soal tes

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	12
1	AIT	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1
2	AN	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0
3	AT	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0
4	AMP	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0
5	AR	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0
6	AT	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0
7	ADR	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0
8	BR	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0
9	DG	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0
10	D1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0
11	DA	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
12	GHF	1	1	1	1	0	0	2	1	2	1	1	0	1	1
13	HA	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0
14	IF	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0
15	JAN	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0
16	JU	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0
17	M.A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	M.AP	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
19	M.AA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	M.FH	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0
21	M.GT	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0
22	M.NA	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
23	MT	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
24	MTA	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0
25	MER	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0
26	MRF	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0
27	MA	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0

Uji Validitas

28	N P A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	20
29	NA	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	18
30	N R A	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	20
31	R	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	18
32	RA	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	16
33	RA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	18
34	S.S.S.	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	16
35	S	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	16
36	S.N.Z.	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	14
37	S.A	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	14
38	S.I	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	14
39	S.N	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	2
40	M.N.A	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	14
	Juara/Orbit	70	66	42	54	62	30	36	62	50	74	50	24	70	620
	p=x/n	0,875	0,825	0,525	0,675	0,775	0,375	0,45	0,775	0,625	0,925	0,63	0,3	0,5	
	q=1-p	0,125	0,175	0,475	0,325	0,225	0,625	0,55	0,225	0,375	0,075	0,38	0,7	0,5	
	Mt=	7,75	7,75	7,75	7,75	7,75	7,75	7,75	7,75	7,75	7,75	7,75	7,75	7,8	
	SS=	1,95789	1,95789	1,95789	1,958	1,958	1,958	1,958	1,9579	1,9579	1,9579	1,9579	1,96	1,958	2
	p/q	7	4,71429	1,1052632	2,077	3,444	0,6	0,318	3,4444	1,6667	12,333	1,67	0,429	1,1	
	VP/q	2,645751	2,17124	1,051315	1,441	1,856	0,775	0,905	1,8559	1,291	3,5119	1,29	0,655	1,1	
	M.R	7,971429	8,45455	13,285714	10,33	9	18,6	15,5	9	11,16	7,5405	11,2	23,25	13	
	JM.R-Mt/=	0,221429	0,70455	5,5357143	2,583	1,25	10,85	7,75	1,25	3,41	-0,2095	3,41	15,5	5,5	
	JM.R-Mt/SS	0,113096	0,35985	2,8278878	1,319	0,638	5,542	3,958	0,6384	1,7417	-0,107	1,74	7,917	2,8	
	CRBI	0,585845	1,52974	5,8197793	3,723	2,32	8,404	7,01	2,3199	4,4023	-0,7355	4,4	10,15	5,8	
	JM.R.kritis	2,024394	2,02439	2,0243942	2,024	2,024	2,024	2,024	2,0244	2,0244	2,0244	2,024	2,024	2	
	Keselamatan	invalid	invalid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	invalid	valid	valid	valid	
	P*g	0,109375	0,14438	0,249375	0,219	0,174	0,234	0,248	0,1744	0,2344	0,0694	0,23	0,21	0,2	2,6



NO	MAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	26
301		1,95789	1,95789	1,95789	1,958	1,958	1,958	1,958	1,9579	1,9579	1,9579	1,95	1,958	3,8	26
3112		7,6666	7,6666	7,6666	7,667	7,667	7,667	7,667	7,6666	7,6666	7,6666	7,67	7,667		

Lampiran 12 Uji normalitas

		Tests of Normality			Shapiro-Wilk		
		Kolmogorov-Smirnov ^a		Statistic	df	Sig.	
kelas		Statistic	df	Sig.			
hasilbelajar	penemuan (audiovisual) kepercayaan diri tinggi	,145	10	,200 [*]	,964	10	,835

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

		Tests of Normality			Shapiro-Wilk		
		Kolmogorov-Smirnov ^a		Statistic	df	Sig.	
kelas		Statistic	df	Sig.			
hasilbelajar	Penemuan (audiovisual) kepercayaan diri rendah	,180	10	,200 [*]	,966	10	,854

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

		Tests of Normality			Shapiro-Wilk		
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Statistic	df	Sig.
	kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasilbelajar	Penemuan (permainan) kepercayaan diri tinggi	,132	10	,200 [*]	,965	10	,841

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

		Tests of Normality			Shapiro-Wilk		
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Statistic	df	Sig.
	kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasilbelajar	Penemuan (permainan) kepercayaan diri rendah	,255	10	,065	,912	10	,295

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran Uji reliabilitas KR 20

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	AIT	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	
2	AN	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	
3	AT	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	
4	AMP	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	
5	AR	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	
5	AT	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	
7	ADR	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	
8	BR	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	
9	DG	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	
10	DI	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	
11	DA	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	
12	GHP	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
13	HA	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	
14	IF	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	
15	IAN	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	
15	JU	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	
17	MA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
18	MAP	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	
19	MAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
20	MFH	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	
21	MGT	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	
22	MNA	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	
23	MT	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
24	MTA	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	
25	MER	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	
25	MRF	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	
27	MA	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	
28	NPA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	
29	NA	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	

Lampiran 14 Uji homogenitas Barlet

Log Determinants

kelompok	Rank	Log Determinant
1	1	5,877
2	1	5,409
3	1	5,877
4	1	5,133
Pooled within-groups	1	5,633

The ranks and natural logarithms of determinants printed are those of the group covariance matrices.

Test Results

Box's M	1,645
F	Approx. ,523
df1	3
df2	2192,801
Sig.	,666

Tests null hypothesis of equal population covariance matrices.

Eigenvalues

Function	Eigenvalue	% of Variance	Cumulative %	Canonical Correlation
1	,032 ^a	100,0	100,0	,176

a. First 1 canonical discriminant functions were used in the analysis.

Wilks' Lambda

Test of Function(s)	Wilks' Lambda	Chi-square	df	Sig.
1	,969	1,114	3	,774

Functions at Group

Centroids

kelompok	Function
	1
1	,195
2	-,164
3	-,164
4	,148

Lampiran 15 Uji two-way Anova Antar/ dalam kelompok

Antar/ dalam kelompok						
	audiovisual		permainan			
T	100	800	80	710	10000	6400
	60	80	100	71	3600	10000
	80		50		6400	2500
	90		70		8100	4900
	70		40		4900	1600
	80		70		6400	4900
	80		80		6400	6400
	90		60		8100	3600
	80		90		6400	8100
	70		70		4900	4900
R	80	700	80	580	6400	6400
	90	70	60	58	8100	3600
	60		60		3600	3600
	50		50		2500	2500
	60		70		3600	4900
	70		50		4900	2500
	70		60		4900	3600
	70		60		4900	3600
	80		50		6400	2500
	70		40		4900	1600
		1500		1290		
		75		64,5		
	JKT	19862,52				
	279.0					
JK(AK)	3892,05					
JK(DK)	7587,1					
dk(Ak)	3					
dk(Dk)	40					
rjk	2529,033					
	210,7528					
fhit	4,296					

Lampiran 16 Penskoran kepercayaan diri

Eksperimen 1

NO	PERNYATAAN																									JUMLAH	NILAI ANGKET	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
1	4	3	3	4	2	4	3	5	4	5	4	5	4	3	5	4	4	5	4	4	4	3	3	5	3	2	95	76
2	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	2	4	5	4	4	2	5	5	4	5	110	88
3	5	5	5	5	4	3	5	5	5	4	4	5	4	2	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	113	90,4
4	4	4	5	4	4	5	5	5	2	5	4	5	2	2	4	5	1	5	5	2	1	4	4	4	5	4	96	76,8
5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	5	5	4	4	101	80,8
6	4	4	4	4	5	5	5	4	4	3	4	5	4	2	5	5	5	5	5	1	1	5	5	5	2	2	102	81,6
7	3	3	2	4	2	3	4	4	3	1	2	4	3	2	4	4	3	4	4	1	3	3	3	4	4	3	77	61,6
8	5	4	5	5	2	4	5	5	4	5	4	4	2	5	5	4	2	5	4	4	1	5	4	5	5	5	103	82,4
9	5	5	4	5	2	4	5	5	4	4	2	5	4	5	4	4	2	5	5	4	4	1	5	5	5	4	105	84
10	4	4	5	3	2	4	5	5	4	4	1	4	4	4	4	4	4	5	4	4	2	4	3	2	5	5	95	76
11	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	5	5	3	4	1	2	5	4	5	3	3	100	80
12	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	4	1	5	4	5	5	5	112	89,6
13	4	5	3	5	4	3	4	5	4	4	2	4	2	3	3	4	4	4	4	1	1	5	3	5	3	3	89	71,2
14	3	5	3	4	3	4	4	5	4	4	3	3	3	3	4	4	5	4	4	3	3	4	3	3	3	3	90	72
15	5	5	3	3	4	4	5	5	3	5	4	5	3	3	5	5	3	4	4	1	2	3	3	4	3	3	95	76
16	3	5	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	5	5	4	4	1	2	5	4	5	3	3	92	73,6
17	4	5	5	4	1	4	4	4	4	2	4	4	5	4	4	5	3	4	1	1	4	4	5	4	5	5	96	76,8
18	3	2	3	3	3	2	4	4	3	3	3	4	2	2	3	4	3	4	2	4	5	4	2	5	5	5	82	65,6
19	1	4	2	3	3	2	5	3	2	2	1	4	4	3	4	4	3	3	2	2	4	4	3	3	2	2	74	59,2
20	2	3	4	4	1	5	4	5	2	5	4	5	2	5	1	5	2	4	1	2	2	3	2	1	3	3	78	62,4

21	5	4	5	5	4	3	5	5	4	4	4	2	4	5	2	1	5	5	4	3	5	4	1	99	79,2
22	3	2	3	3	3	2	4	4	4	3	5	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	84	67,2
23	4	4	4	5	4	5	5	4	4	3	3	4	4	5	4	3	4	3	3	3	4	4	2	94	75,2
24	5	4	3	3	4	4	5	5	5	3	5	4	4	5	3	5	4	4	5	4	5	4	5	98	78,4
25	3	4	3	5	3	5	4	5	4	4	4	5	4	4	2	3	3	2	2	5	4	4	5	91	72,8
26	4	4	3	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	5	3	4	5	3	2	5	3	4	2	95	76
27	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	2	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	107	85,6
28	4	4	4	5	4	5	5	4	4	3	2	4	4	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	105	84
29	3	1	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2	3	4	4	3	2	2	80	64
30	4	3	4	3	4	5	3	3	2	5	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	4	2	83	66,4
31	5	4	5	4	4	3	5	5	4	4	4	4	2	5	2	5	4	4	2	5	5	5	5	106	84,8
32	4	4	3	5	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	1	2	5	4	4	3	5	3	91	72,8	
33	5	3	4	5	5	5	5	5	2	5	1	2	1	5	3	5	5	4	5	4	5	3	96	76,8	
34	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	2	4	3	3	4	4	4	4	3	4	102	81,6	
35	3	3	5	4	4	3	4	5	4	3	4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	5	3	93	74,4	

Eksperimen 2

NO	PERNYATAAN																									JUMLAH	NILAI ANGKET
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	4	5	3	3	5	5	4	5	3	5	3	5	3	4	4	4	5	4	5	3	2	5	5	5	5	104	83,2
2	4	2	5	4	5	3	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	2	5	5	2	2	5	4	4	4	99	79,2
3	4	3	5	5	1	5	5	5	5	4	4	5	3	5	4	4	3	4	5	3	2	4	5	5	5	103	82,4
4	5	5	5	5	1	4	5	5	5	5	4	3	5	1	5	5	4	5	5	3	4	5	5	5	5	109	87,2
5	4	3	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	2	4	5	4	4	4	1	2	5	4	4	2	98	78,4
6	1	3	1	2	2	3	5	2	1	4	4	5	2	3	2	5	4	3	5	2	5	3	5	4	2	78	62,4
7	5	4	4	3	2	5	5	5	5	3	3	5	5	4	4	4	5	5	4	1	3	5	4	3	2	97	77,6
8	2	3	1	2	2	3	5	2	2	4	4	4	2	3	2	5	4	3	4	2	5	3	5	4	2	78	62,4
9	5	3	5	3	3	5	4	4	5	4	5	4	3	3	4	3	5	5	4	3	1	5	4	4	5	99	79,2
10	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	1	4	4	3	4	5	5	4	3	89	71,2
11	3	3	5	5	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	2	86	68,8
12	5	5	5	4	1	4	5	4	5	4	2	3	2	1	5	4	5	5	5	1	2	5	5	5	5	97	77,6
13	4	4	5	4	5	5	5	5	3	5	3	5	5	4	3	4	3	5	4	3	4	5	5	5	3	106	84,8
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	2	4	4	3	3	4	3	4	3	106	84,8
15	4	3	5	3	3	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	3	5	5	4	3	1	5	4	4	5	96	76,8
16	3	2	5	3	2	5	3	4	3	4	4	4	3	2	4	2	2	2	3	2	2	3	4	4	5	79	63,2
17	2	1	3	2	3	3	2	1	4	3	5	5	3	4	2	5	2	1	3	2	5	5	2	4	4	76	60,8
18	4	4	2	2	3	4	4	4	3	2	1	4	2	3	3	2	2	3	4	2	2	5	4	4	2	75	60
19	5	5	4	5	4	3	4	5	3	4	3	5	3	4	5	5	5	5	5	3	2	5	5	5	5	107	85,6
20	4	4	3	4	3	2	3	3	3	2	4	4	2	4	3	3	4	3	3	1	1	5	4	3	3	77	61,6
21	4	5	2	3	1	2	1	5	2	4	4	5	4	5	3	5	2	4	5	2	2	5	4	3	1	84	67,2

22	3	3	2	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	2	79	63,2
23	4	2	4	4	4	4	3	5	4	4	1	4	1	2	2	4	4	2	3	1	1	2	3	1	2	2	1	2	3	1	2	72	57,6		
24	1	2	4	5	4	4	4	1	4	3	2	2	1	3	1	1	1	4	2	1	2	1	2	4	4	4	4	4	4	4	64	51,2			
25	5	4	3	4	3	2	3	5	5	3	2	5	3	3	4	3	5	5	4	5	4	5	3	3	3	3	3	5	3	3	88	70,4			
26	5	2	4	5	4	4	3	5	4	5	1	5	4	1	2	3	1	2	3	3	1	2	1	2	2	2	3	1	2	76	60,8				
27	4	5	5	4	4	5	5	5	5	3	5	3	5	1	3	2	5	3	3	4	3	4	3	5	5	5	5	5	97	77,6					
28	5	5	5	3	2	4	5	5	3	5	4	5	3	1	4	2	4	4	3	4	3	4	2	4	4	4	2	4	91	72,8					
29	3	3	5	5	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	90	72					
30	5	5	5	4	4	4	4	5	3	4	3	5	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	2	4	2	4	4	2	95	76					
31	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	109	87,2					
32	5	5	5	3	5	4	4	4	4	4	2	5	4	4	4	3	4	4	4	2	2	5	4	4	5	4	5	4	99	79,2					
33	5	3	2	5	2	3	4	5	4	5	2	5	4	5	4	3	5	4	4	1	1	4	4	5	2	4	5	2	92	73,6					
34	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	3	5	4	4	3	5	5	2	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	108	86,4					
35	5	4	5	5	4	5	4	4	3	5	2	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	97	77,6					

Lampiran 17 Penskoran tes hasil belajar

kelas eksperimen 1

No	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10	JML
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	90
5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	90
7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	90
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	80
9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
11	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	70
12	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	90
14	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	80
15	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	90
16	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	70
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
18	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	90
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	90
20	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	70
21	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	90
23	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
26	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	90
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
29	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90
30	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90
31	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	90
33	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	80
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
35	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	90

kelas eksperimen 2

No	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10	JML
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	80
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	80
3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	90
4	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	70
5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	90
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	90
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	90
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	90
10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	90
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	90
13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90
16	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	80
17	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	80
18	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	90
19	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	80
20	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	70
21	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	80
22	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	80
23	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	70
24	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	60
25	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	50
26	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	90
27	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	80
28	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	90
29	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	90
30	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	80
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
32	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	80
33	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	50
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
35	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	70

Lampiran 18 Data post tes kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2

Hasil belajar IPA siswa kelas eksperimen 1 dengan self confidence tinggi

No.	Nama	Kelas	Self confidence	hasil belajar
1	AR	VA	90,4	100
2	FR	VA	89,6	90
3	AT	VA	88	100
4	NAS	VA	85,6	90
5	SS	VA	84,8	90
6	AS	VA	84	90
7	NN	VA	84	90
8	AF	VA	82,4	90
9	AA	VA	81,6	100
10	ZT	VA	81,6	90

Hasil belajar IPA siswa kelas eksperimen 1 dengan self confidence rendah

No.	Nama	Kelas	Self confidence	hasil belajar
1	SIND	VA	72,8	80
2	HM	VA	72	90
3	HAA	VA	71,2	80
4	MADP	VA	67,2	80
5	RAS	VA	66,4	80
6	KAS	VA	65,6	70
7	N	VA	64	70
8	MFI	VA	62,4	60
9	ARH	VA	61,6	80
10	M	VA	59,2	70

Hasil belajar IPA siswa kelas eksperimen 2 dengan self confidence tinggi

No.	Nama	Kelas	Self confidence	hasil belajar
1	AFA	VB	87,2	60
2	PNI	VB	87,2	100
3	SK	VB	86,4	90
4	MFM	VB	85,6	80
5	F	VB	84,8	80
6	IA	VB	84,8	80
7	AK	VB	83,2	80
8	AZU	VB	82,4	70
9	AKM	VB	79,2	80
10	DMS	VB	79,2	90

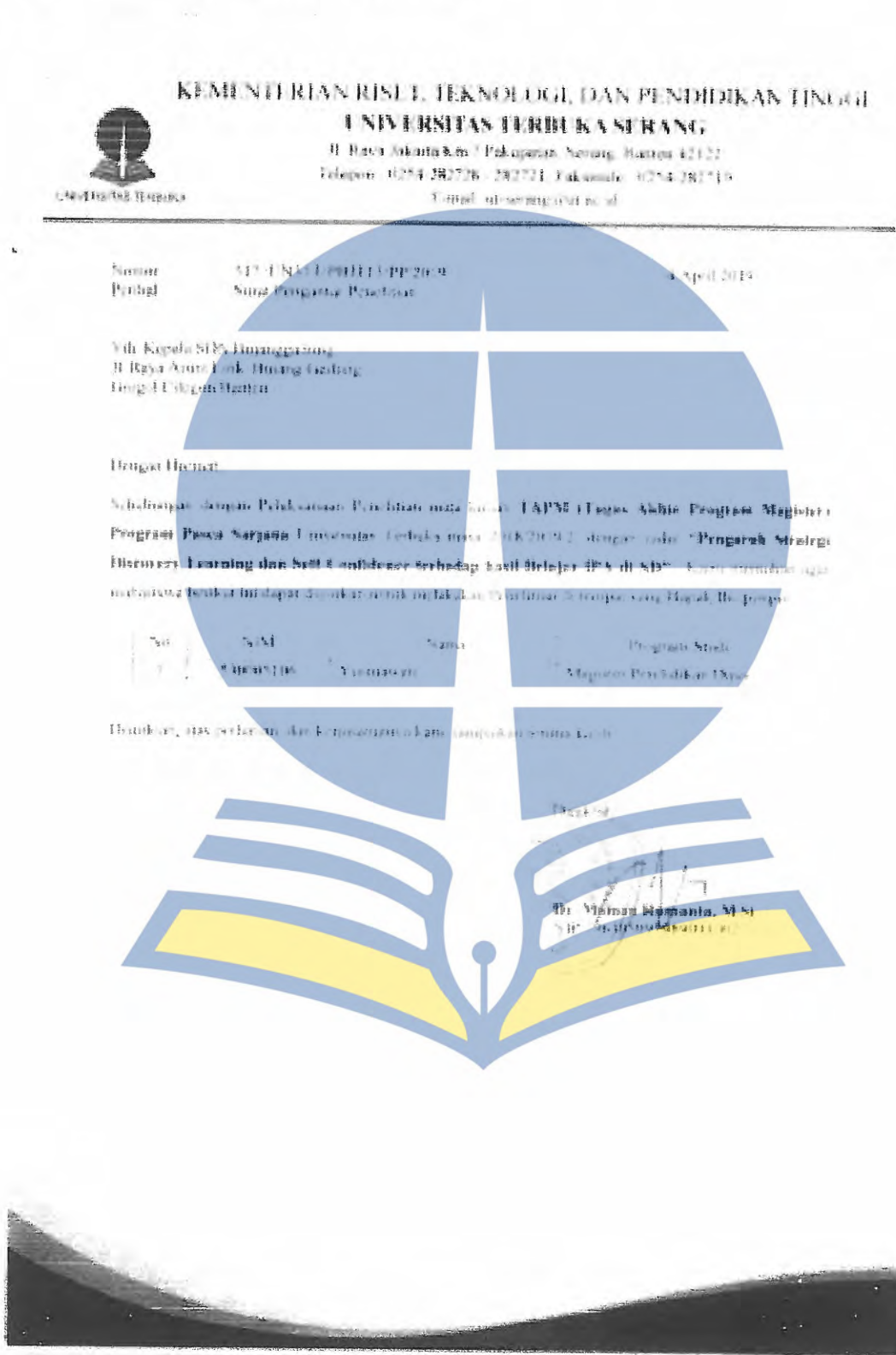
Hasil belajar IPA siswa kelas eksperimen 2 dengan self confidence rendah

No.	Nama	Kelas	Self confidence	hasil belajar
1	JS	VB	63,2	80
2	MAZ	VB	63,2	70
3	AANP	VB	62,4	70
4	DOA	VB	62,4	70
5	MM	VB	61,6	60
6	KF	VB	60,8	60
7	MTP	VB	60,8	60
8	MFR	VB	60	70
9	MDA	VB	57,6	50
10	MSA	VB	51,2	50

Lampiran 19 F-tabel

1	161	199	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	245	246
2	18.51	10.00	10.16	10.25	10.30	10.33	10.35	10.37	10.38	10.40	10.40	10.41	10.42	10.42	10.43
3	10.13	8.55	8.28	8.12	8.01	8.04	8.09	8.05	8.01	8.00	8.00	8.00	8.00	8.00	8.00
4	7.71	6.94	6.50	6.30	6.26	6.30	6.39	6.04	6.00	5.98	5.94	5.91	5.89	5.87	5.86
5	6.61	5.70	5.41	5.16	5.05	4.95	4.88	4.82	4.77	4.74	4.70	4.68	4.66	4.64	4.62
6	5.90	5.14	4.78	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.08	4.03	4.00	3.98	3.96	3.94
7	5.50	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.64	3.60	3.57	3.55	3.53	3.51
8	5.32	4.48	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.35	3.31	3.28	3.26	3.24	3.22
9	5.12	4.28	3.86	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.14	3.10	3.07	3.05	3.03	3.01
10	4.98	4.13	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.98	2.94	2.91	2.89	2.86	2.85
11	4.84	3.98	3.56	3.33	3.18	3.07	3.01	2.95	2.90	2.85	2.82	2.79	2.76	2.74	2.72
12	4.75	3.89	3.47	3.24	3.11	3.00	2.94	2.88	2.83	2.78	2.72	2.69	2.66	2.64	2.62
13	4.67	3.81	3.41	3.18	3.03	2.92	2.85	2.77	2.71	2.67	2.63	2.60	2.56	2.55	2.53
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.96	2.85	2.78	2.70	2.65	2.60	2.57	2.53	2.51	2.48	2.46
15	4.54	3.68	3.29	3.05	2.90	2.79	2.71	2.64	2.59	2.54	2.51	2.48	2.45	2.42	2.40
16	4.48	3.63	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.46	2.42	2.40	2.37	2.35
17	4.45	3.59	3.20	2.96	2.81	2.70	2.61	2.55	2.49	2.45	2.41	2.38	2.35	2.33	2.31
18	4.41	3.55	3.16	2.93	2.77	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41	2.37	2.34	2.31	2.29	2.27
19	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.54	2.48	2.42	2.38	2.34	2.31	2.28	2.26	2.23
20	4.35	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.51	2.45	2.39	2.35	2.31	2.28	2.25	2.22	2.20
21	4.32	3.47	3.07	2.84	2.68	2.57	2.49	2.42	2.37	2.32	2.28	2.25	2.22	2.20	2.18
22	4.30	3.44	3.05	2.82	2.66	2.55	2.46	2.40	2.34	2.30	2.26	2.23	2.20	2.17	2.15
23	4.28	3.42	3.03	2.80	2.64	2.53	2.44	2.37	2.32	2.27	2.24	2.20	2.16	2.15	2.13
24	4.26	3.40	3.01	2.78	2.62	2.51	2.42	2.36	2.30	2.25	2.22	2.18	2.15	2.13	2.11
25	4.24	3.38	2.99	2.76	2.60	2.49	2.40	2.34	2.28	2.24	2.20	2.16	2.14	2.11	2.09
26	4.23	3.37	2.98	2.74	2.58	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.12	2.09	2.07
27	4.21	3.35	2.96	2.73	2.57	2.46	2.37	2.31	2.25	2.20	2.17	2.13	2.10	2.08	2.06
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.55	2.45	2.36	2.29	2.24	2.19	2.15	2.12	2.09	2.06	2.04
29	4.18	3.33	2.93	2.70	2.54	2.43	2.35	2.28	2.22	2.18	2.14	2.10	2.08	2.05	2.03
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.33	2.27	2.21	2.16	2.12	2.09	2.06	2.04	2.01
31	4.16	3.31	2.91	2.68	2.52	2.41	2.32	2.25	2.20	2.15	2.11	2.08	2.05	2.03	2.00
32	4.15	3.30	2.90	2.67	2.51	2.40	2.31	2.24	2.19	2.14	2.10	2.07	2.04	2.01	1.99
33	4.14	3.29	2.89	2.66	2.50	2.39	2.30	2.23	2.18	2.13	2.09	2.06	2.03	2.00	1.98
34	4.13	3.28	2.88	2.65	2.49	2.38	2.29	2.22	2.17	2.12	2.08	2.05	2.02	1.99	1.97
35	4.12	3.27	2.87	2.64	2.48	2.37	2.29	2.22	2.16	2.11	2.07	2.04	2.01	1.99	1.96
36	4.11	3.26	2.86	2.63	2.47	2.36	2.27	2.21	2.15	2.11	2.07	2.03	2.00	1.98	1.95
37	4.11	3.25	2.85	2.63	2.47	2.36	2.27	2.20	2.14	2.10	2.06	2.02	2.00	1.97	1.95
38	4.10	3.24	2.85	2.62	2.46	2.35	2.26	2.19	2.14	2.09	2.05	2.02	1.99	1.96	1.94
39	4.09	3.24	2.85	2.61	2.46	2.34	2.26	2.19	2.13	2.09	2.04	2.01	1.98	1.95	1.93
40	4.08	3.23	2.84	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.08	2.04	2.00	1.97	1.95	1.92
41	4.08	3.23	2.83	2.60	2.44	2.33	2.24	2.17	2.12	2.07	2.03	2.00	1.97	1.94	1.92
42	4.07	3.22	2.83	2.59	2.44	2.32	2.24	2.17	2.11	2.06	2.03	1.99	1.96	1.94	1.91
43	4.07	3.21	2.82	2.59	2.43	2.32	2.23	2.16	2.11	2.06	2.02	1.99	1.96	1.93	1.91
44	4.06	3.21	2.82	2.58	2.43	2.31	2.23	2.16	2.10	2.05	2.01	1.98	1.95	1.92	1.90
45	4.06	3.20	2.81	2.58	2.42	2.31	2.22	2.15	2.10	2.05	2.01	1.97	1.94	1.92	1.89

Lampiran 20 Surat permohonan penelitian





**DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI BUJANGGADUNG
UPTD PENDIDIKAN KEC. GROGOL**

Alamat : Jl. Kecamatan Grogol Desa Buaran
Kecamatan Grogol Tlp (0254) 512617

**SURAT KETERANGAN
No. 051/SDN. B.12/IV/2019**

Menindaklanjuti surat permohonan tentang penelitian mata kuliah LAMP (Lugas Akhir Program Magister) Program Pascasarjana Universitas Terbuka masa 2018/2019 yang akan dilaksanakan pada bulan April tahun 2019 tempat SDN Bujanggadung Kecamatan Grogol Kota Cilegon Banten

Dengan ini memberikan izin untuk melaksanakan penelitian kepada

NIP	NIM	NAMA	PROGRAM STUDI
	11005106	YUSMAWATI	Magister Pendidikan Dasar

Demiikian Surat Keterangan ini kami buat agar dapat di pertunjukkan sebagaimana mestinya

Tanggal: 10 April 2019

Kepala Sekolah SDN Bujanggadung

EL. RUSMINI, S.Pd

NIP. 195907011976032008

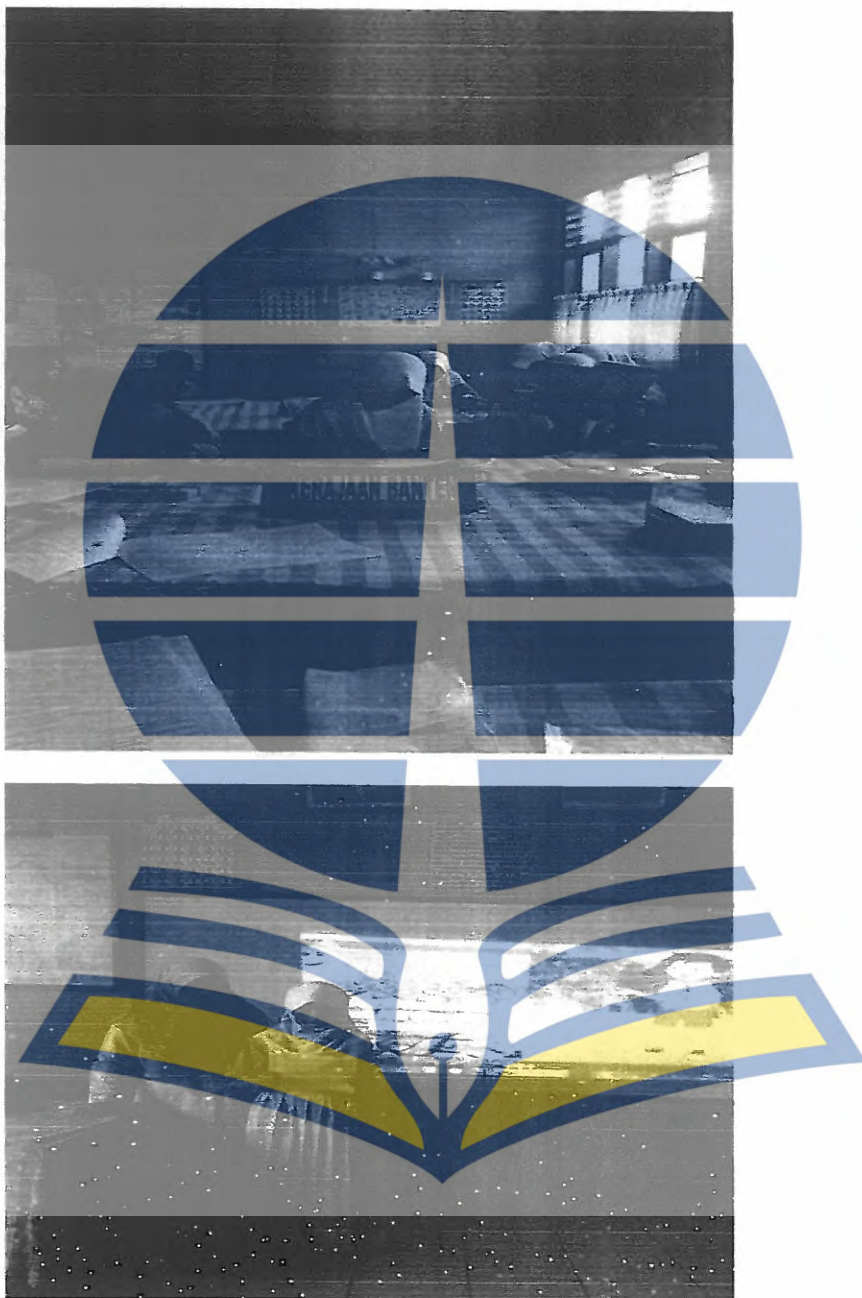
Lampiran 21 NILAI IPA PADA SEKOLAH SAMPEL

NO.	SD SAMPEL 1		SD SAMPEL 2		SD SAMPEL 3	
	NAMA SISWA	NILAI	NAMA SISWA	NILAI	NAMA SISWA	NILAI
1	A.D.F	36	AR	30	AHD	53
2	A.R	36	ARA	63	AT	53
3	A.R.F.	22	AA	64	AR	67
4	A. M.	22	AAA	37	A KM	44
5	A. A. T.	15	ABL	93	AN	89
6	A. F.	50	CAM	53	AA	64
7	A. R.	72	ERP	49	ARH	45
8	D. D.	29	FHA	56	AF	60
9	D. A.I.	22	FPS	67	AS	53
10	D.R.	15	FH	60	DS	46
11	E.N. A.	36	FN	64	FAS	0
12	F.R. A.	22	HAS	60	FM	24
13	F.	29	HAD	68	FR	57
14	F. T.	43	IF	60	HAA	56
15	F. Z.	50	JSR	67	HM	49
16	F. R. R.	79	KY	67	HD	37
17	H. D. I.	36	MHT	56	IHF	13
18	H.L.	36	MA	93	IAA	32
19	I.A	36	MGRA	64	KAS	30
20	M.S.	43	MNA	63	M	49
21	M. T. K.	43	MYF	71	MFI	15
22	M. A.	22	NTZ	56	MRR	60
23	M. P. A	15	NAA	56	MADP	34
24	M.F.R.	29	RFA	60	MA	34
25	M.F.A.	29	SA	70	MAD	56
26	N.B. F.S.	29	SA	68	MDA	26
27	R. A. K.	29	SR	57	MRK	57
28	R.F.H.	22	SRH	64	NAS	49
29	R. P.A.	29	TMK	74	NN	49
30	S.	0			N	10
31	F.A.J.	58			RAS	41
32	A.J. S.	22			SS	71
33					SIND	42
34					WP	41
35					ZT	64
36					VPL	60
	Jumlah	1056		1810		1630
	Rata-rata	33		62,41		45,28

Lampiran 21 Dokumentasi kegiatan

DOKUMENTASI KEGIATAN KELAS EKSPERIMEN 1





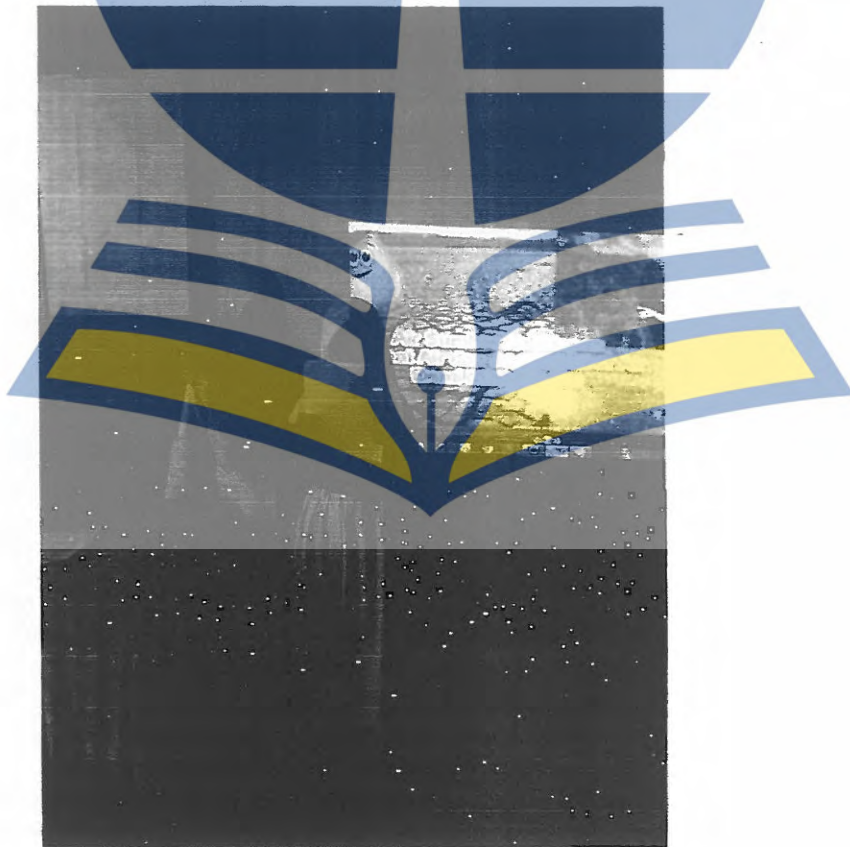
PERTEMUAN 2 KELAS EKSPERIMEN 1

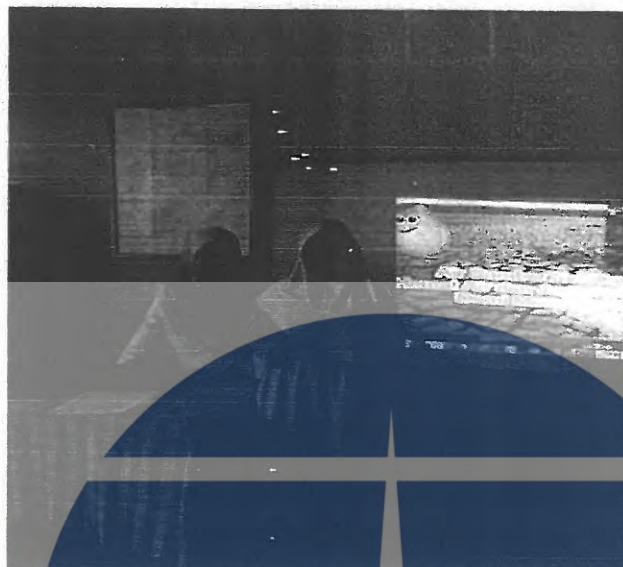


PERTEMUAN 3 KELAS EKSPEERIMEN 1



PERTEMUAN 4 KELAS EKSPEERIMEN 1





PERTEMUAN 5 KELAS EKSPEERIMEN 1





PERTEMUAN 6 KELAS EKSPERIMEN 1

DOKUMEN KEGIATAN KELAS EKSPERIMEN 2



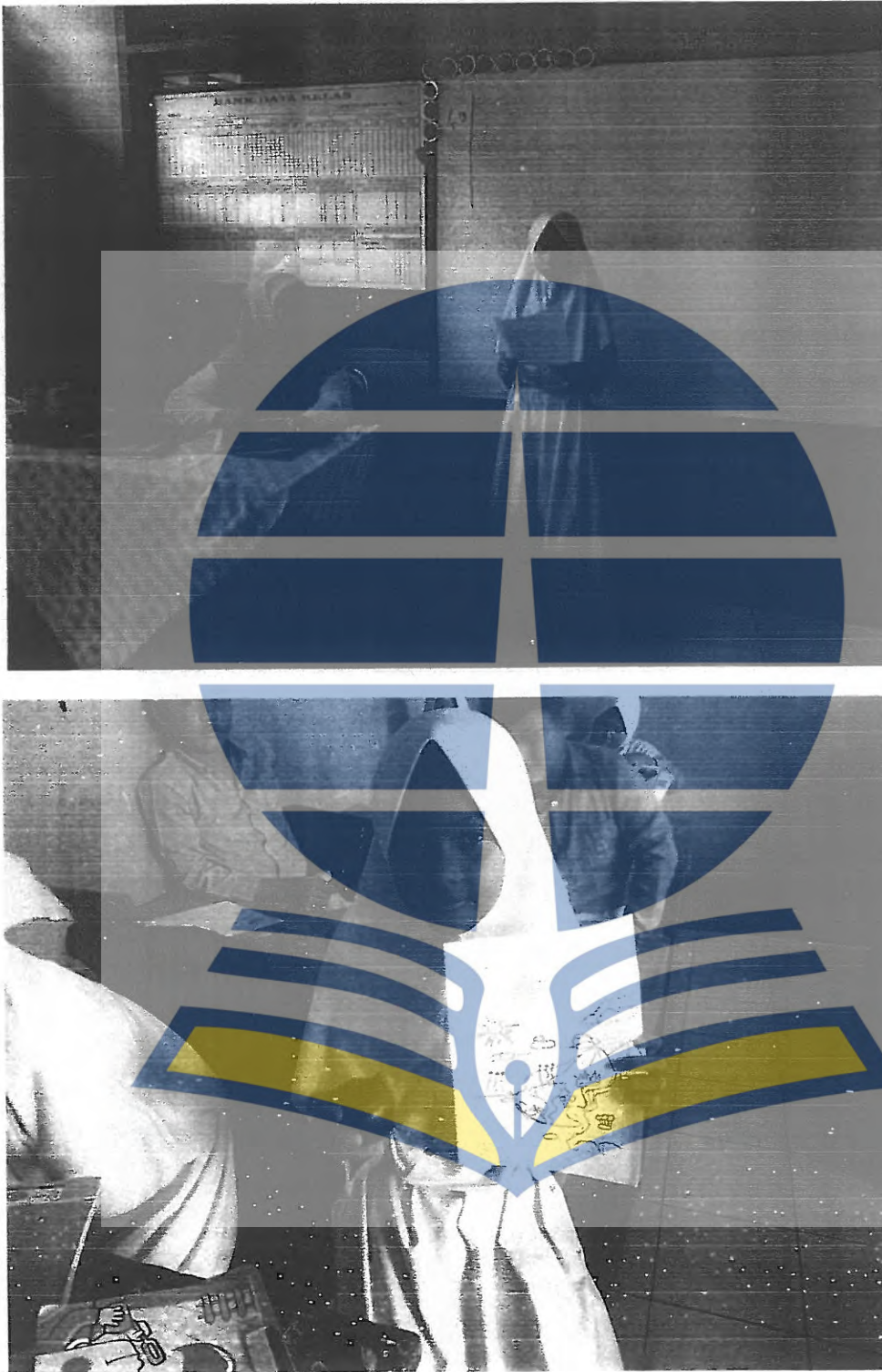
Pertemuan 1 kelas eksperimen 2



Pertemuan 2 kelas eksperimen 2



Pertemuan 3 kelas eksperimen 2



Pertemuan 4 kelas eksperimen 2



Pertemuan 5 kelas eksperimen 2



Pertemuan 6 kelas eksperimen 2

