

**PENGARUH STRATEGI STAD BERSIMULASI DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA DOMPET RAHASIA
TERHADAP CAPAIAN BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

CARISSA ALIFIA

NIM: 1052019002

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA**

2023 M / 1444 H

S K R I P S I

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Sebagian
Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Diajukan Oleh:

Carissa Alifia

**Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Program Strata Satu (S-1)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
NIM. 1052019002**

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Rita Sari, M.Pd
NIDN. 2017108201

Pembimbing II



Chery Julida Panjaitan, M.Pd
NIDN. 2024078301

**PENGARUH STRATEGI STAD BERSIMULASI DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA DOMPET RAHASIA
TERHADAP CAPAIAN BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

Telah Dinilai Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa Dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan dan Keguruan

Pada Hari/Tanggal:

Rabu, 8 Februari 2023 M
17 Rajab 1444 H

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua



Rita Sari, M.Pd
NIDN. 2017108201

Sekretaris



Chery Julida Panjaitan, M.Pd
NIDN. 2024078301

Anggota




Dr. Muhaini, MA
NIDN. 2016066801

Anggota



Dr. Ariyani Muljo, M.Pd
NIDN. 2019088502

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa

A handwritten signature in blue ink, consisting of a long horizontal stroke followed by a series of loops and a short vertical stroke at the end.

Dr. Zainal Abidin, MA
NIP. 197506032008011009

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Carissa Alifia

NIM : 1052019002

Tempat/Tanggal Lahir : Air Batu, 22 Oktober 2001

Fakultas/Program Studi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Dusun Yusuf Hasyim Gp. Teungoh, Kec.
Langsa Kota, Kota Langsa

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Strategi STAD Bersimulasi Dengan Menggunakan Media Dompot Rahasia Terhadap Capaian Belajar Siswa”** adalah benar hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata terbukti hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 16 Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan



NIM. 1052019002

ABSTRAK

Nama: Carissa Alifia, NIM: 1052019002, Judul Skripsi: Pengaruh Strategi STAD Bersimulasi Dengan Menggunakan Media Dompot Rahasia Terhadap Capaian Belajar Siswa, Pembimbing I: Rita Sari, M.Pd, Pembimbing II: Chery Julida Panjaitan, M.Pd.

Strategi pembelajaran merupakan suatu rangkaian yang terencana dan dipilih untuk memudahkan siswa agar mencapai tujuan belajar. Pada proses belajar yang terjadi di kelas V masih ada siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terjadi karena beberapa hal yaitu penggunaan strategi dan media pembelajaran. Dalam penggunaan media dan strategi merupakan suatu hal yang sangat penting. Disinilah perlu adanya strategi pembelajaran yang tepat agar pembelajaran bisa berjalan secara efektif dan menarik minat siswa, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Maka pada penelitian ini bertujuan untuk meneliti apakah penggunaan strategi STAD memiliki pengaruh dengan penggunaan media pembelajaran dompet rahasia. Pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif pada desain pre test and post test group yang dilakukan pada satu kelas. Sampel yang digunakan sebanyak 15 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu observasi, hasil belajar dan angket (kusioner). Hasil penelitian pertama yaitu siswa sangat antusias belajar dengan menggunakan media dompet rahasia, hal ini dibuktikan dari hasil respons siswa pada pengujian hipotesis nilai $R = 0,839$ dan $R \text{ Square} = 0,704$ dapat disimpulkan yaitu bahwa besarnya antusias siswa dalam penggunaan media dompet rahasia sebesar 70,4 %, sisanya 29,6 % terdapat siswa yang tidak antusias dalam penggunaan media dompet rahasia. Adapun hasil penelitian yang kedua yaitu terdapat pengaruh strategi STAD dengan menggunakan media dompet rahasia terhadap capaian belajar siswa, hal ini dibuktikan dari hasil pretes dan postes pada pengujian hipotesis terdapat nilai $R = 0,110$ dan $R \text{ Square} = 0,012$ maka besarnya pengaruh Strategi STAD dengan menggunakan media dompet rahasia terhadap capaian belajar siswa sebesar 98,8% sehingga data berkontribusi baik. Sisanya 1,2% dipengaruhi oleh faktor lain. Pada penelitian ini strategi STAD dalam penggunaan media dompet rahasia dapat meningkatkan rasa antusias belajar siswa dan mencapai hasil belajar yang diinginkan. Didalam proses belajar yang interaktif, siswa diajak untuk aktif bertanya jawab bersama teman dan guru, sehingga dengan penggunaan strategi STAD dan media dompet rahasia akan mencapai hasil belajar siswa.

Kata kunci: Strategi STAD, Media Dompot Rahasia, Capaian Belajar siswa

ABSTRACT

Name: Carissa Alifia, NIM: 1052019002, Thesis Title: Effect of Simulated STAD Strategy Using Secret Wallet Media on Student Learning Achievement, Advisor I: Rita Sari, M.Pd, Advisor II: Chery Julida Panjaitan, M.Pd.

The learning strategy is a planned and selected sequence to make it easier for students to achieve learning goals. In the learning process that occurs in class V there are still students who are less enthusiastic about participating in learning. This happens because of several things, namely the use of learning strategies and media. In the use of media and strategy is a very important thing. This is where the need for appropriate learning strategies so that learning can run effectively and attract students' interest, so as to achieve optimal learning outcomes. So this study aims to examine whether the use of the STAD strategy has an influence on the use of secret wallet learning media. In this study using quantitative research on pre-test and post-test group design conducted in one class. The sample used was 15 students. The research instruments used were observation, learning outcomes and questionnaires (questionnaire). The results of the first study are that students are very enthusiastic about learning by using secret wallet media, this is evidenced from the results of student responses to testing the hypothesis that the value of $R = 0.839$ and $R \text{ Square} = 0.704$ can be concluded that the amount of student enthusiasm in using secret wallet media is 70.4% , the remaining 29.6% are students who are not enthusiastic about using secret wallet media. As for the results of the second study, namely that there is an influence of the STAD strategy using secret wallet media on student learning achievement, this is evidenced from the results of the pretest and posttest on hypothesis testing, there is a value of $R = 0.110$ and $R \text{ Square} = 0.012$, so the magnitude of the influence of the STAD strategy using the media wallet the secret to student learning achievement is 98.8% so that the data contributes well. The remaining 1.2% is influenced by other factors. In this study, the STAD strategy in using secret wallet media can increase students' enthusiasm for learning and achieve the desired learning outcomes. In an interactive learning process, students are invited to actively ask and answer with friends and teachers, so that by using the STAD strategy and secret wallet media students will achieve learning outcomes.

Keywords: STAD Strategy, Secret Wallet Media, Student Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Strategi STAD Bersimulasi Dengan Menggunakan Media Dompot Rahasia Terhadap Capaian Belajar Siswa”**.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad Saw beserta keluarga dan para sahabatnya, yang telah membawa umatnya dari alam jahiliyah kealam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini merupakan suatu prasyarat akademik sebagai tugas akhir dalam penyelesaian studi pada IAIN Langsa. Selesaiannya skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan serta saran-saran dari berbagai pihak sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, dengan selesainya ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Basri Ibrahim, MA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa yang telah memberikan kesempatan menuntut Ilmu di kampus tercinta
2. Bapak Dr. Zainal Abidin, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah memberikan kemudahan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Rita Sari, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan sekaligus pembimbing I yang telah memberikan kemudahan izin dalam penyusunan skripsi ini, membimbing, meluangkan waktunya, mendoakan dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan kemudahan, meluangkan waktunya, membimbing,

mendoakan dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini

5. Kedua orang tua tercinta yaitu ayahanda Azuar dan Ibunda Nurhayati yang telah memberikan kasih sayang, membesarkan, mendidik, dan mendoakan serta selalu memberikan motivasi
6. Bapak dan ibu staff kampus yang sudah memberikan motivasi dan doanya
7. Bapak dan Ibu di Sekolah Tempat saya melakukan penelitian yang sudah memberikan izin penelitian
8. Teman-teman yang telah memberikan motivasi dan doanya
9. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, kepada mereka semua, penulis hanya mendoakan kepada Allah SWT, agar amal baiknya menjadi bekal untuk memperoleh kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa tulisan skripsi ini belum mencapai kesempurnaan. Namun, demikian penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Langsa, 4 Januari 2023
Penulis

Carissa Alifia

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penulisan.....	4
E. Manfaat.....	5
BAB II TINJAUAN TEORITIS	6
A. Strategi Pembelajaran STAD	6
1. Pengertian Strategi Pembelajaran STAD.....	6
2. Prinsip – Prinsip Strategi Pembelajaran STAD	8
3. Langkah – Langkah Strategi Pembelajaran STAD	9
4. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran STAD	11
B. Simulasi.....	12
1. Pengertian Simulasi	12
3. Langkah-langkah simulasi	13
4. Kelebihan Simulasi	14
5. Kelemahan Simulasi	15

6. STAD Bersimulasi	15
C. Media Pembelajaran.....	16
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	16
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	18
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	20
4. Media Pembelajaran Dompot Rahasia	21
D. Antusias.....	22
1. Pengertian Antusias	22
2. Fungsi Antusias.....	23
3. Indikator Antusias	23
E. Penelitian Relevan	24
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Metode Penelitian	27
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	27
C. Populasi dan Sampel	28
D. Teknik Analisis Data.....	29
E. Jenis – Jenis Analisis Data Kuantitatif	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Hasil Penelitian	40
1. Inovasi Media Dompot Rahasia	40
2. Langkah Pembuatan Media Dompot Rahasia	41
3. Cara Penggunaan Media Dompot Rahasia.....	44
B. Hasil Pembahasan	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Instumen Penelitian

Tabel 3.1 Pola Penelitian

Tabel. 3.3 Lembar Observasi Pelaksanaan Metode Stad

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Angket

Tabel 4.1 Kisi-Kisi Indikator Pembelajaran

Tabel 4.2 Kriteria Penggunaan Media Dompok Rahasia

Tabel 4.3 Uji Validitas

Tabel 4.4 Uji Reliabilitas

Tabel 4.5 Tingkat Kesukaran

Tabel 4.6 Daya Beda

Tabel 4.7 Uji Normalitas

Tabel 4.8 Uji Heteroskedastisitas

Tabel 4.9 Uji Autokorelasi

Tabel 4.10 Uji Linearitas

Tabel 4.11 Uji Multikolinier

Tabel 4.12 Uji Hipotesis

Lampiran II : Surat Izin Penelitian

Lampiran III : RPP

Lampiran III : Buku

Lampiran IV : Posttest

Lampiran V : Angket

Lampiran VI : Observasi

Lampiran VII : Dokumentasi

Lampiran VIII : Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan Interaksi pada manusia dengan lingkungan yang terjadi pada lingkungan sekitar. Kegiatan ini berlangsung secara terencana untuk mengembangkan potensi, jasmani dan rohani agar meningkatkan kemampuan yang baik. Dalam meningkatkan kualitas, guru memiliki peran penting yaitu untuk dapat memiliki penguasaan dan inovasi dalam penggunaan strategi dan model pembelajaran dalam mencapai peningkatan kualitas pendidikan.¹

Pada proses pembelajaran berlangsung seringkali melibatkan serangkaian interaksi guru dan siswa bekerja sama antara satu dengan yang lainnya untuk memenuhi tujuan tertentu. Belajar adalah kegiatan terjadwal yang berstruktur untuk membuat pembelajaran menjadi aktif.²

Menurut Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, Bab 1 pasal 1 Ayat 1 mengemukakan bahwa pendidikan adalah suatu kegiatan dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara sadar dan terencana, agar peserta didik dapat secara aktif menggali kekuatan spiritual dan keagamaannya, pengendalian diri, kepribadian, dan kebijaksanaan, Potensi akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³

¹ Rusydi Ananda, Amiruddin, Inovasi Pendidikan, (Medan: CV. Widya Puspita, 2017), Hlm. 2-3

²Syaiful Sagala, Konsep Dan Makna Pembelajaran, (Bandung: Alfabeta, 2011), Hlm 62

³Rusmaini, Ilmu Pendidikan, (Palembang: Grafindo Telindo Press, 2014), Hlm. 2

Pada saat melakukan observasi, peneliti mengamati bahwa selama proses pembelajaran, semangat belajar anak-anak rendah dan minat belajar mereka kurang yang menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan normal. Hal ini disebabkan penggunaan taktik dan media yang kurang menarik. Disinilah perlu adanya strategi pembelajaran yang tepat agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa tentang mata pelajaran.

Media yang diterapkan oleh guru juga berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Peran media sangat menentukan hasil dalam proses belajar yaitu sebagai penyalur pesan informasi tentang mata pelajaran yang diajarkan guru kepada siswanya. Penggunaan media harus dimanfaatkan di dalam setiap proses belajar. Dengan menggunakan media ini maka proses pembelajaran akan lebih efektif dari sebelumnya dan membuat anak tidak merasa jenuh.

Strategi atau metode yang digunakan sangat mendukung keberhasilan belajar. Penerapan strategi pembelajaran sangat penting untuk memfasilitasi pembelajaran dan mencapai hasil terbaik. Guru merupakan peran utama untuk penerapan teknik. Tanpa strategi pembelajaran, proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif dan berhasil.

Penggunaan strategi pembelajaran harus disesuaikan dalam penggunaan media. Pada penerapan media dapat membuat siswa menjadi termotivasi dan membangkitkan ketertarikan siswa terhadap topik tersebut untuk membuat pembelajaran lebih interaktif. Didalam pembelajaran yang interaktif siswa diminta untuk aktif bertanya kepada guru dan teman sebaya. Siswa akan lebih

cepat memahami materi apabila guru dapat menggunakan strategi dan media yang tepat. Dengan demikian, keberhasilan belajar akan mudah dicapai.

Metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu strategi pembelajaran STAD. Model pembelajaran STAD adalah metode yang digunakan guru untuk membantu siswa mempelajari konsep dan keterampilan dengan cara mengumpulkan sekelompok orang dengan berbagai kemampuan.⁴

Strategi STAD mengutamakan pada aspek kerja sama antar tim dan kebersamaan. Pada kegiatan strategi ini dapat meningkatkan pengetahuan siswa secara langsung karena mereka akan mendapatkan informasi baru melalui kegiatan di mana mereka berperan aktif antara satu dengan yang lainnya. Dengan menggunakan pendekatan STAD didalam kelas dibentuk kelompok menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari tiga sampai lima orang siswa. Anggota kelompok dibuat beragam, antara lain karakteristik kecerdasan, kemampuan awal bahasa Indonesia, motivasi belajar, jenis kelamin dan latar belakang suku yang beragam.⁵

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan mengangkat judul “Pengaruh Strategi STAD Bersimulasi Dengan Menggunakan Media Dompot Rahasia Terhadap Capaian Belajar Siswa”.

⁴Robert.E, Slavin, Cooperative Learning, (Bandung: Penerbit Nusa Media, 2015), Hlm. 83

⁵Sri Purwanti, Penerapan Strategi Stad Dalam Pembelajaran Drama Di SMP Negeri 1 Jaten Kabupaten Karanganyar, Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra 2022, Vol 2. No 1, Hlm. 22

B. Batasan Masalah

Masalah yang akan dikaji pada penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Peneliti ini menguji strategi STAD
2. Peneliti ini menguji dengan media yang dibuat oleh peneliti
3. Peneliti ini menerapkan pada siswa kelas V
4. Peneliti ini membahas subtema 1 pada Kompetensi Dasar “Interaksi manusia dengan lingkungan”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana antusias siswa belajar “Interaksi Manusia Dengan Lingkungan” dengan menggunakan media dompet rahasia?
2. Apakah terdapat pengaruh strategi STAD dengan menggunakan media dompet rahasia terhadap capaian belajar siswa?

D. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui antusias siswa belajar “Interaksi Manusia Dengan Lingkungan” dengan menggunakan media dompet rahasia.
2. Untuk mengetahui pengaruh strategi STAD dengan menggunakan dompet rahasia terhadap capaian belajar siswa.

E. Manfaat

Adapun manfaat penelitian ini ditujukan bagi:

1. Guru
 - a. Hasil penelitian ini dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan strategi STAD dan penggunaan media
 - b. Hasil penelitian ini dapat menumbuhkan rasa perhatian dari siswa terhadap guru dengan adanya media pembelajaran
 - c. Hasil penelitian ini dapat melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap
2. Siswa
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa semangat siswa dalam mengikuti pelajaran
 - b. Hasil penelitian ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menggunakan strategi belajar STAD dan media pembelajaran yang menarik

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Strategi Pembelajaran STAD

1. Pengertian Strategi Pembelajaran STAD

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dipilih untuk mendukung siswa dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Strategi pembelajaran merupakan semua komponen strategi instruksional, alat, atau paket yang digunakan siswa untuk mencapai tujuan akademiknya. Strategi pembelajaran meliputi semua unsur paket pengajaran, serta pola pengajaran yang sebenarnya.⁶

Singkatan STAD merupakan singkatan dari Student Teams Achievement Division, yang memiliki makna yaitu pembagian prestasi kelompok. Robert Slavin dan rekan-rekannya di Universitas Johns Hopkins mengembangkan taktik ini. Tujuan utama STAD adalah memotivasi teman sebaya untuk saling mendukung didalam proses pembelajaran.⁷

Strategi STAD merupakan salah satu contoh inovasi dalam proses pembelajaran yang berupaya mendukung pembelajaran mandiri dan kreatif pada siswa agar mereka dapat mengembangkan informasi, kemampuan, dan sikap yang diperlukan untuk mendorong perkembangan kepribadian.⁸

Pembelajaran STAD dapat membantu siswa untuk saling mendukung satu sama lain pada saat mereka mempelajari keterampilan yang diajarkan oleh

⁶Zunidar, strategi pembelajaran, (Medan : Perdana Punlishing, 2020), Hlm. 52.

⁷Usman, Model-model Pembelajaran, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2018), Hlm. 214

⁸Sri Purwanti, Penerapan Strategi Stad Dalam Pembelajaran Drama Di Smp Negeri 1 Jaten Kabupaten Karanganyar, Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra 2022, Vol 2. No 1, Hlm. 22

guru. Dapat disimpulkan bahwa ketika kelompok dengan nilai terbesar diharapkan dapat menjadi motivator bagi kelompok dengan nilai terendah, anggota kelompok lainnya bertanggung jawab untuk mendukung anggota yang menghadapi tantangan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Modul terbesar yang dapat digunakan oleh instruktur kooperatif untuk perencanaan adalah STAD, salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang paling mudah.⁹

Penggunaan strategi STAD dapat dipelajari pada semua mata pelajaran. Pendekatan STAD dapat memotivasi siswa untuk bekerja lebih giat dan bersaing dengan tim lain.¹⁰ Dengan bantuan sistem pembelajaran STAD, guru dapat secara efektif membagi siswa dari berbagai keterampilan akademik ke dalam kelompok-kelompok kecil di mana mereka dapat berkolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹¹

Berdasarkan pemaparan diatas, maka strategi pembelajaran STAD adalah suatu pendekatan yang menekankan interaksi siswa pada kegiatan kelompok agar saling berinteraksi dan termotivasi untuk mencapai hasil yang terbaik. Penerapannya yaitu setelah guru menyajikan pelajaran kemudian siswa berinteraksi didalam kelompok untuk saling membantu antara satu dan yang lainnya.

⁹Robert dan Slavin , Cooperative Learning Teori, riset dan Praktik, (Bandung : Nusa Media, 2010), Hlm. 143

¹⁰Endang, Mulyatiningsing, Riset Terapan, (Yogyakarta : UNY Press, ,2011), Hlm.228.

¹¹Miftahul,Huda, Cooperative Learning, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2015), Hlm. 201

2. Prinsip – Prinsip Strategi Pembelajaran STAD

Menurut Slavin, strategi pembelajaran ini terdiri atas lima komponen utama¹², yakni: presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual dan rekognisi tim yang akan dijelaskan pada pemaparan di bawah ini:

a) Presentasi kelas (Class presentation)

Merupakan pertunjukan materi yang diselesaikan oleh guru umumnya melalui presentasi verbal atau pesan yang menekankan pemikiran dari materi yang diperiksa. Dengan demikian, siswa seharusnya memahami pentingnya memberikan pertimbangan presentasi di kelas, karena akan memudahkan dalam mengikuti tes. Selesai menyampaikan materi, siswa menyelesaikan kegiatan dalam kelompok dengan bekerja sama melalui kegiatan diskusi bersama dan juga menyelesaikan tes.

b) Kerja Tim (Team Works)

Kerja tim merupakan peran utama dalam penerapan strategi STAD. Didalam suatu kelompok perlu dilakukan upaya yang terkoordinasi antara peserta didik dengan kemampuan yang beragam untuk mencapai kemampuan akademik yang baik. Pada setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang memiliki fokus pada keberagaman kelas untuk prestasi akademik, orientasi/orientasi, ras atau kebangsaan.

c) Kuis atau Tes (Quiz)

Setelah menyelesaikan satu atau dua presentasi kelas, proyek kelompok, dan tes praktik, siswa diberikan ujian individu. Siswa perlu menyadari bahwa

¹²Ibid, hlm. 143

poin individu yang mereka terima akan ditambahkan bersama untuk membentuk skor akhir.

d) Skor Kemajuan Individual (Individual improvement score)

Penilaian individu untuk mendorong siswa agar menggali kinerja siswa sebelumnya dengan cara evaluasi individu. Berdasarkan skor dan nilai standar, skor kemajuan individu dihasilkan. Nilai akhir siswa sangat penting, terutama jika dibandingkan dengan skor pretest instruktur sebelum memulai pembelajaran STAD.

e) Rekognisi Tim (Team recognition)

Memberikan penghargaan atas prestasi selama mengikuti pelajaran yaitu dengan menyimpulkan ataupun melakukan diskusi kelompok. Jika setelah menggabungkan hasil individu dan kelompok, skor rata-rata tim memenuhi persyaratan yang ditentukan, tim tersebut akan diberikan sertifikat atau jenis pengakuan lainnya.

3. Langkah – Langkah Strategi Pembelajaran STAD

Langkah-langkah STAD (*Student Teams Achievement Division*), yaitu:¹³

a) Kelompok yang masing-masing terdiri dari tiga sampai lima siswa dibentuk dari kelas. Anggota kelompok diciptakan beragam, termasuk dalam hal kecerdasan, motivasi belajar, jenis kelamin, atau latar belakang ras atau etnis.

b) Kegiatan presentasi guru dijadikan sebagai awal dari kegiatan pembelajaran. menyampaikan pelajaran dengan menyajikan masalah,

¹³Syamsidah, 100 Metode Pembelajaran, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2017),Hlm. 194

menawarkan informasi, atau menggunakan contoh. Presentasi oleh instruktur dimaksudkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan memperkenalkan topik.

c) Tugas kelompok membantu siswa untuk memahami ide. Mereka dapat menyelesaikan kegiatan tersebut pada saat yang sama, atau mereka dapat bergantian mengajukan pertanyaan kepada anggota kelompoknya atau membicarakan masalah dalam kelompok untuk mempelajari materi. Siswa harus mempelajari ide disamping mengisi lembar jawaban. Untuk memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok memahami topik, anggota kelompok harus saling membantu.

d) Siswa diberikan ujian atau kuis individu, dan anggota kelompok tidak diizinkan untuk saling memberikan bantuan. Tujuan tes satu-satu ini adalah untuk mengukur seberapa baik setiap siswa memahami topik tersebut.

e) Hasil tes atau kuis selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya atau kuis sebelumnya, dan poin akan diberikan tergantung pada kemungkinan bahwa siswa akan memenuhi atau melampaui kinerja sebelumnya. Skor grup dibuat dengan menjumlahkan skor ini bersama-sama.

f) Kelompok yang mencapai hasil terbesar atau memenuhi standar yang dipersyaratkan kemudian diberikan penghargaan oleh guru. Hadiah atau sertifikat adalah contoh penghargaan.

4. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran STAD

Kurniasih dan Sani memaparkan kelebihan menggunakan pembelajaran kooperatif jenis STAD.¹⁴

Berikut adalah beberapa kelebihan menggunakan pembelajaran kooperatif jenis STAD.

1. Dapat Meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan individu.
2. Hubungan sosial ditumbuhkan dalam kelompok, memungkinkan siswa belajar mandiri sambil berinteraksi sosial dengan teman sebayanya.
3. Siswa menerima instruksi tentang bagaimana memantapkan tanggung jawab sambil mengasah keterampilan kolaborasi mereka.
4. Menanamkan kepercayaan dan rasa hormat satu sama lain.
5. Keterlibatan peserta sebagai tutor sebaya untuk mendorong kinerja kelompok.

Sementara itu, Slavin menyebutkan kelebihan strategi pembelajaran STAD sebagai berikut:¹⁵

1. Meningkatkan komunikasi yang positif antara satu sama lain sehingga tipe partisipasi antar individu kelompok menjadi lebih baik.
2. Membantu siswa dalam memperoleh dan lebih banyak lagi hubungan keberagaman ras, keterampilan akademik dan agama semakin banyak dan beragam.

Beberapa kekurangan model STAD yaitu sebagai berikut.¹⁶

¹⁴Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru, (Jakarta: Kata Pena, 2015), Hlm. 22

¹⁵Slavin, Robert.E. Cooperative Learning, (Bandung: Penerbit Nusa Media, 2015), Hlm.

1. Memerlukan waktu yang lama
2. Siswa yang lebih berpengetahuan sering merasa ragu untuk bergabung dengan temannya yang kurang berpengetahuan. Siswa dengan pengetahuan yang kurang kemudian akan merasa kurang percaya diri ketika berada di sekitar teman-temannya.

B. Simulasi

1. Pengertian Simulasi

Simulasi disebut juga sebagai interaksi yang menirukan atau menggambarkan suatu kegiatan yang nyata. Simulasi (simulation) berarti suatu tindakan yang mengarah pada tiruan. Simulasi adalah kegiatan yang menggambarkan keadaan yang sebenarnya.¹⁷ Dalam simulasi pura-pura, siswa memainkan peran di bawah arahan guru dalam upaya mensimulasikan situasi dunia nyata. Dengan demikian, peserta atau pemain peran membuat ulang tiruan dari kegiatan yang nyata selama kegiatan simulasi. Dalam simulasi siswa memainkan peran di bawah arahan guru dalam upaya mensimulasikan situasi dunia nyata.

2. Tujuan Simulasi

Adapun tujuan simulasi yaitu:

1. Melatih keterampilan khusus yang unik untuk kehidupan sehari-hari.

¹⁶Suherti, Euis & Rohimah, Siti Maryam. Bahan Ajar Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu, (Bandung: Universitas pasundan, 2016), Hlm. 92

¹⁷Ikhwan, A. Metode Simulasi Pembelajaran dalam Perspektif Islam. Jurnal Pendidikan Islam. (Volume 2. Nomor 2), 2017. Hlm. 34

2. Mempelajari suatu konsep.
3. kemampuan dalam pengembangan pemecahan masalah.
4. Membuat pembelajaran menjadi lebih hidup.
5. Memberi semangat kepada siswa untuk belajar.
6. Mendorong kerjasama kelompok di antara siswa.
7. Meningkatkan kemampuan siswa untuk berinovasi.

3. Langkah-langkah simulasi

Langkah-langkah simulasi dibagi menjadi tiga bagian: perencanaan simulasi, pelaksanaan simulasi, dan penutup simulasi. Untuk lebih jelasnya dijabarkan sebagai berikut ini:¹⁸

a. Persiapan Simulasi

- 1) Menentukan topik, masalah dan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Guru memberikan ringkasan umum tentang permasalahan dalam kegiatan simulasi.
- 3) Guru memberikan permainan yang akan diikuti dalam kegiatan simulasi, yaitu karakter yang diperankan, dan berapa banyak waktu yang akan digunakan.
- 4) Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan, terutama mereka yang mengambil bagian dalam kegiatan simulasi.

b. Pelaksanaan Simulasi

¹⁸Sanjaya, W. Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). (Jakarta:Kencana, 2015). Hlm. 161

- 1) Sekelompok pemain memasuki permainan untuk memulai simulasi.
- 2) Siswa memperhatikan permainan.
- 3) Instruktur perlu membantu aktor yang sedang berjuang.
- 4) Sebaiknya simulasi diakhiri pada saat puncak. Hal ini dilakukan untuk menginspirasi siswa untuk menerapkan keterampilan berpikir kritis ketika mencoba untuk menyelesaikan masalah simulasi.

c. Penutup Simulasi

- 1) Melakukan kegiatan diskusi dengan tetap mengikuti alur simulasi dan isi cerita simulasi.
- 2) Instruktur harus mendorong siswa untuk memberikan saran dan umpan balik konstruktif pada pelaksanaan simulasi.

4. Kelebihan Simulasi

Kelebihan dari simulasi ini yaitu para siswa dapat mengaitkan pengajaran dengan permainan, yang membuat lingkungan belajar menjadi lebih santai dan tidak tegang, simulasi ini memiliki keuntungan untuk peningkatan keberanian dan kepercayaan diri anak-anak dapat ditingkatkan dengan memberikan rasa percaya diri yang lebih pada saat menjawab pertanyaan. Siswa dapat menggunakan simulasi sebagai persiapan masa depan dalam kehidupan pribadi mereka, dalam masyarakat, dan di tempat kerja. Simulasi memiliki kelebihan khusus karena dapat mengambil peran yang sesuai dengan masalah yang disimulasikan, simulasi membantu menumbuhkan kreativitas pada anak-anak. Selain itu simulasi juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar

sambil meningkatkan pengetahuan, sikap, dan kemampuan mereka untuk menangani berbagai keadaan sosial yang sulit.

5. Kelemahan Simulasi

Simulasi juga mempunyai kelemahan yaitu:¹⁹

1. Pengetahuan yang didapatkan dari kegiatan simulasi tidak selalu akurat dan sesuai dengan keadaan sebenarnya.
2. Tujuan pembelajaran terabaikan karena pengelolaan yang kurang baik dan seringnya penggunaan simulasi sebagai bentuk hiburan.
3. Saat melakukan simulasi, siswa sering terpengaruh oleh unsur psikologis seperti rasa malu dan takut.

6. STAD Bersimulasi

Strategi STAD adalah salah satu strategi mengajar guru untuk menekankan pada interaksi siswa satu sama lain agar mereka dapat memahami topik yang dibahas di kelas dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Strategi STAD memiliki hubungan yang melekat dengan simulasi karena pada saat melakukan strategi ini dilakukan dengan cara melakukan sesuai dengan kenyataan perbuatan, yang digunakan sebagai strategi pengajaran, simulasi dapat dianggap sebagai permainan yang mensimulasikan skenario didalam dunia nyata.

¹⁹Sanjaya, W. Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). (Jakarta:Kencana, 2011). Hlm. 160

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah salah satu komponen didalam pendidikan. Media harus melengkapi proses pembelajaran secara keseluruhan dan menjadi hal penting dalam sebuah komponen. Penggunaan media dalam kegiatan pendidikan untuk memotivasi hasil belajar bagi siswa melalui interaksi mereka dengan pilihan media.

Kata media adalah bentuk jamak dari “medium”, yang memiliki arti memberdayakan atau menampilkan. Beberapa ahli menjelaskan cara kerja media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan inovasi baru yang dapat digunakan untuk pembelajaran yang didefinisikan sebagai gadget unik digunakan untuk mengirim data dari sumber ke penerima.²⁰ Media pembelajaran memiliki peran penting karena akan membawa pesan-pesan atau informasi kepada siswa sehingga akan mencapai tujuan informatif atau mengandung tujuan proses pembelajaran akan tersampaikan.

Kata media berasal dari bahasa latin yang menunjukkan tengah dan perantara. Dengan kata lain, media berfungsi sebagai pembawa pesan antara pengirim dan penerima pesan. Atwi Suparman menegaskan bahwa media dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pikiran atau informasi yang disampaikan antar individu. Media yang digunakan untuk pendidikan dapat

²⁰Sundayana, Rustina. Media Pembelajaran, (Bandung : Alfabet, 2013)

dicirikan sebagai segala sesuatu yang memfasilitasi penyaluran informasi dan pengetahuan antara guru dan siswa.²¹

Istilah "media" mengacu pada berbagai usaha, seperti menggunakan media untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan, memperkenalkan gagasan kepada pendengar, dan dapat digunakan pada bidang pendidikan.²²

Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar dengan membuat informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan lebih berhasil serta efektif dalam mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran.²³

Media dalam proses pembelajaran memiliki fungsi sebagai saluran atau pengantar antara sumber pesan dan audiens yang digunakan sebagai minat dan motivasi mereka sekaligus merangsang ide dan perasaan mereka. Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk mengajar karena belajar pada dasarnya adalah kegiatan komunikasi. Tentang penggunaan atau makna media dalam proses pembelajaran, di antaranya sebagai berikut:²⁴

1. Menurut Association of Education Communication Technology (AECT) mendefinisikan istilah "media" sebagai termasuk semua bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan.
2. Menurut National Education Association (NEA), media merupakan kegiatan belajar mengajar, yang dapat dilakukan dengan cara mendengar

²¹Pupuh Fathurrohman dan Sobty Sutikno, *Stratrgi Belajar Mengajar*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2017), Hlm.65.

²²Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2011), Hlm. 163

²³Teni, Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Volume 03 Nomor 01, Misykat, 2018, Hlm. 171

²⁴Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*, (Medan : Yayasan kita Menulis, 2020), Hlm. 3-4

dan melihat. Sehingga dapat memengaruhi seberapa baik program pendidikan bekerja.

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk mengungkapkan atau menyampaikan pesan kepada siswa agar mereka dapat meningkatkan minat, perhatian, gagasan, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan oleh manusia, benda, dan lingkungan fisik.²⁵

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, dapat dikatakan media dapat membantu menjelaskan makna informasi yang disampaikan dalam proses pengajaran dan mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran, dan merupakan media hasil belajar.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran adalah untuk dapat menyampaikan pesan dan informasi dari guru kepada siswa sehingga bahan pembelajaran dapat ditingkatkan dan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Kemampuan untuk memberikan pedoman kepada calon guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, membantu menyampaikan materi yang menarik untuk meningkatkan standar pembelajaran, memotivasi siswa, dan menarik perhatian mereka. Manfaat ini memungkinkan siswa untuk berpikir dengan baik dan menganalisis materi pelajaran yang disajikan oleh guru. siswa dapat memahami tujuan pembelajaran dalam suasana belajar yang menyenangkan.²⁶

²⁵Ibid, Hlm. 4

²⁶Ferdiansyah, dkk, Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis E Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Matakuliah Media Pembelajaran Musik, Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni, Volume 21 No. 1, 2020, Hlm. 64

Ada dua fungsi utama media pembelajaran yang perlu kita ketahui. Tujuan utama media adalah sebagai alat pengajaran, dan tujuan adalah sebagai sumber belajar. Tinjauan berikut dapat digunakan untuk mengevaluasi dua peran utama ini.

1. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran

Kesulitan masing-masing materi bervariasi. Di satu sisi ada sumber daya pendidikan yang tidak membutuhkan teknologi, sedangkan di sisi lain ada sumber daya pendidikan yang sangat bergantung pada teknologi. Media akan sangat membantu dalam pembelajaran.

2. Media pembelajaran sebagai sumber belajar

Media pendidikan dapat membantu guru memastikan bahwa siswanya memahami konsep yang diajarkan sekaligus memperluas wawasan siswanya sebagai alat bantu belajar.

Menurut Levie dan Lentz itu karena media pembelajaran khususnya media visual memiliki empat fungsi yaitu:

1. Fungsi atensi, yaitu dapat membuat dan mengarahkan siswa untuk fokus pada substansi yang telah dilihat melalui visual kepada materi dan teks ilustrasi yang diberikan.
2. Fungsi afektif, yaitu dapat membangkitkan perasaan dan pola pikir siswa.
3. Fungsi kognitif, yaitu bekerja dengan maksud memahami dan mengingat informasi atau pesan yang termasuk dalam gambar.

4. Fungsi compensations, yaitu dapat membantu siswa yang berjuang untuk menerima dan memahami isi yang disampaikan oleh teks atau terdengar.²⁷

Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:²⁸

- a. Media pembelajaran dapat membuat penyampaian komunikasi, proses hasil pembelajaran dan meningkatkan proses pembelajaran pengetahuan menjadi lebih jelas.
- b. Media pembelajaran dapat memusatkan dan memfokuskan perhatian anak dengan cara yang dapat memotivasi mereka untuk belajar, memungkinkan mereka berinteraksi dengan dunianya dan dapat belajar lebih langsung secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi kendala fisik, temporal, dan spasial.
- d. Media pendidikan dapat memberikan siswa pengalaman yang sebanding tentang kejadian lokal.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Saat ini berbagai faktor termasuk kemajuan teknologi, pengetahuan percetakan, perilaku, dan komunikasi, berdampak pada penciptaan media pembelajaran. Berbagai bentuk dan format media, termasuk publikasi cetak,

²⁷Wina Sanjaya, M.Pd. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010. Hlm. 204

²⁸Isran Rasyid Karo-Karo S & Rohani Str, Manfaat Media Dalam Pembelajaran, volume VII, No. 1, Jurnal AXIOM, 2018, Hlm. 94-95

film, acara televisi, aplikasi komputer, dan lain-lain, merupakan salah satu produk yang dihasilkan dari media..²⁹

Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi Seels & Glasgow membagi media berdasarkan perkembangan teknologidalam dua klasifikasi, yaitu:

a. Media Tradisional,

- 1) Visual diam yang diproyeksikan : proyeksi overhead, slides, film stripe.
- 2) Visual yang tak diproyeksikan : gambar, poster, foto, chart, grafik.
- 3) Audio : rekaman piringanpita kaset.
- 4) Penyajian multimedia : slide plus suara (tape), multiimage.
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan : film, televisi, video.
- 6) Cetak : buku teks, modul, majalah ilmiah.
- 7) Permainan : teka-teki, simulasi.
- 8) Realia : model, specimen (contoh), manipiulatif (peta, boneka)

b. Media Teknologi Mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi : telekonferensi, kuliah jarak jauh.
- 2) Media berbasis mikroprosesor : komputer, interaktif, compact disk

4. Media Pembelajaran Dompot Rahasia

Media pembelajaran yang akan peneliti gunakan yaitu media dompet rahasia, media ini berbentuk persegi panjang, memiliki contoh gambar kegiatan

²⁹Rizqi, Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2018, Vol. XVI, No. 1, Hlm. 101

masyarakat dengan lingkungan dan memiliki beberapa ruang dompet yang digunakan sebagai soal dan jawaban. Media dompet rahasia ini akan dibahas pada bab IV.

D. Antusias

1. Pengertian Antusias

Kata “antusiasme” berasal dari kata “antusiasme” yang berarti tertarik atau bergairah untuk mencapai keinginan. Kemudian disebutkan bahwa kata semangat mengandung arti bergairah atau memiliki semangat yang hidup.³⁰ Antusias merupakan pemahaman tentang hubungan antara diri sendiri dan sumber kekuatan untuk mencapai tujuan.

Antusiasme merupakan kegembiraan yang senang untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan kata lain, ketika siswa bersemangat belajar matematika, mereka akan terlibat dan aktif sambil merasa senang saat mereka bekerja menuju tujuan pembelajaran mereka. Siswa yang bersemangat belajar akan lebih terlihat dari temannya terutama dalam menangani masalah aritmatika tertentu. Orang yang antusias memiliki kecenderungan untuk tidak pernah menyerah dalam mencari solusi atas permasalahan tersebut. Semangat belajar sangat penting untuk ditunjukkan di kelas karena pembelajaran yang efektif dan konstruktif membutuhkan lebih dari sekedar kualitas kognitif.³¹

³⁰ Djaka, Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini, (Surakarta: Pustaka Mandiri, 2006), Hlm. 16

³¹ Cockburn, Anne, D. Bringing enthusiasm into mathematics classroom. (Journal Math Teacher Educ), Vol.12, 2009, Hlm. 1-5

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan antusias merupakan sebuah keinginan yang ingin dicapai secara sadar dan sumber kekuatan untuk mencapai tujuan. Antusias ini memiliki sikap positif yang dapat bertindak dengan kepercayaan diri dan energi antusiasme dapat berpengaruh ke lingkungan sekitar kita.

2. Fungsi Antusias

Antusias memiliki peran penting didalam pembelajaran, adapun fungsi antusias yaitu:³²

- 1) Sebagai motivasi yang dapat menjaga konsisten dan konsentrasi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- 2) Sebagai pendorong yang kuat untuk mempertahankan konsistensi dan fokus sambil belajar untuk mencapai hasil yang diinginkan.
- 3) Kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan sebaik-baiknya berkat minat siswa yang terus menerus terhadap pendidikannya.
- 4) Siswa yang bersemangat belajar akan berpartisipasi penuh dalam kegiatan kelas. Agar pengetahuan yang diberikan kepada siswa dapat bertahan lama, diharapkan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

3. Indikator Antusias

Indikator antusias belajar siswa dalam kegiatan proses belajar adalah sebagai berikut:³³

³² Ibid, hlm. 1-5

³³ Sugiyono. Metode Penelitian, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 199

- 1) Siswa memperhatikan dengan baik penjelasan dari guru pada saat proses pembelajaran.
- 2) Siswa dengan penuh semangat mengantisipasi pertanyaan guru.
- 3) Jika ada mata pelajaran yang kurang jelas, siswa bersedia untuk bertanya.
- 4) Siswa bersemangat untuk menuliskan hal-hal penting untuk dijadikan pekerjaan dirumah.
- 5) Siswa bersedia memberikan saran atau pemikiran tentang materi pelajaran.
- 6) Siswa bersemangat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, dan Siswa bersemangat untuk bekerjasama dengan teman sebaya.
- 7) Selama kegiatan pembelajaran siswa aktif
- 8) Siswa berkomitmen untuk menyelesaikan ketika tes formatif diselenggarakan.
- 9) Siswa memiliki rasa percaya diri.

E. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mario Sarwo Hadi, pada tahun 2021 mengenai Menurut “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Student Teams Achievement Division (Stad) Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Aliyah”, Pada mata kuliah Fisika “Gelombang Mekanik”, pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe STAD lebih meningkatkan

hasil belajar siswa dibandingkan model pembelajaran kelompok kontrol yang semata-mata menerima instruksi melalui cara tradisional.³⁴

Pada siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Tanjung Jabung Barat, dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif STAD (Student Team Achievement Department) memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar materi gelombang mekanik. . Nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol pada post-test adalah 77,80 di kelas eksperimen dan 69,83 di kelas kontrol, yang menunjukkan pengaruh STAD terhadap hasil belajar siswa.

Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh Siti Purwati pada tahun 2020 tentang “Meningkatkan Prestasi Siswa pada IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD”, diyakini bahwa hasil asesmen siswa meningkatkan semangat dan motivasi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa adalah $67,41 - 59,00 = 8,41$.³⁵

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD yaitu untuk meningkatkan hasil belajar Divisi Prestasi Siswa Tim (STAD) Divisi Prestasi Siswa Tim (STAD) dapat meningkatkan keterlibatan guru, keterlibatan siswa, dan hasil belajar siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Eddy Noviana dan Muhammad Nailul Huda pada tahun 2020. Nilai rata-rata skor fundamental

³⁴Mario, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah, SPEJ (*Science and Physics Education Journal*), Volume 4, Nomor 2, 2021, Hlm. 45

³⁵Siti Purwati, ‘Peningkatan Prestasi Belajar Ips Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD’, Vol. 7. | No. 2, 2020, Hlm. 219

sebesar 48,61 tumbuh sebesar 16,95 poin menjadi 65,56 dari segi hasil belajar siswa.³⁶

Dari penelitian yang bersangkutan dapat disimpulkan dengan menggunakan model STAD bahwa terdapat perbedaan antara tujuan penelitian sebelum menggunakan teknik STAD, untuk mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian, peneliti akan menggunakan model pembelajaran STAD dalam penelitian penerapan strategi model pembelajaran STAD untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Langsa.

³⁶Eddy Noviana, Muhammad Nailul Huda , Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV Sd Negeri 79 Pekanbaru, Volume 7 Nomor 2, 2018, Hlm. 219

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini saya menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian dapat diartikan sebagai proses pencarian pengetahuan dengan menggunakan data berupa angka-angka sebagai alat untuk menganalisis informasi tentang apa yang ingin diketahui.

Adapun metode dalam penelitian ini adalah metode Pre Eksperimen. Seperti yang ditunjukkan oleh Sugiyono, konsekuensi dari pemeriksaan Pre Eksperimen adalah variabel terikat, tidak secara eksklusif dipengaruhi oleh variabel independen.³⁷ Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random (sampel jenuh).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian ini yaitu pre test an post test group ; Observasi (tes) dilakukan sebanyak dua kali (2X) yaitu sebelum dan sesudah perlakuan.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian yaitu di SD1 Muhamadiyah Langsa.
2. Waktu Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun ajaran 2023 pada bulan Januari 2023.

³⁷Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung : ALFABETA, 2015), hlm. 109

Tabel 3.2 Jadwal Penelitian

No.	Nama Kegiatan	Jul	Ags	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Ket
1.	Pengajuan proposal									
2.	Seminar proposal									
3.	Observasi									
4.	Menentukan Instrumen									
5.	Izin Penelitian									
6.	Pengumpulan Data									
7.	Proses Bimbingan									
8.	Pengolahan Data									
9.	Penyusunan Bab IV-V									
10.	Acc Sidang Munaqasah									

C. Populasi dan Sampel

Agar peneliti lebih fokus kepada siapa penyusun akan melakukan penelitian, maka penyusun akan menentukan sampel penelitian dalam penelitian ini. Yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD 1 Muhamadiyahh Langsa.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan observasi. Sehingga data yang diperoleh dan dibutuhkan lebih akurat dan aktual.

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung untuk mengamati dengan cermat proses yang terjadi. Kegiatan ini dilakukan dengan partisipan ataupun non partisipan.³⁸

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah pengalaman yang dialami siswa setelah menerima pembelajaran.³⁹ Hasil yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran dikenal dengan istilah hasil belajar. Setiap pengajar tentunya memiliki tujuan akhir yang harus dicapai. Salah satu tujuan yang harus dicapai adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Berbagai jenis hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga ranah yaitu, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.⁴⁰ Pada hasil belajar ini menggunakan pretest dan posttest.

³⁸Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 87

³⁹Febryananda, I. P. Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima kepada Pelanggan di SMKN 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, Volume 07 No 04 , (2019). , Hal. 170-174.

⁴⁰Nana, Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 22

3. Angket (Kuesioner)

Kuesioner adalah instrumen yang terdiri dari sekumpulan pertanyaan atau blanko yang harus diisi oleh responden (secara selektif) sesuai dengan petunjuk pelaksanaan.⁴¹

Tabel 3.5 Indikator Antusias Angket

No.	Pernyataan angket	Aspek Nomor Indikator angket
1.	Saya suka belajar secara berkelompok karena dapat menambahkan ilmu pembelajaran	6
2.	Saya tidak suka belajar berkelompok karena memancing keributan	2
3.	Saya suka belajar berkelompok karena dapat membantu memecahkan masalah	3
4.	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan guru pada saat menggunakan media pembelajaran dompet rahasia	4
5.	Saya suka dengan adanya media pembelajaran dompet rahasia dapat membuat saya memahami materi yang diajarkan	5
6.	Saya sangat senang belajar menggunakan media pembelajaran dompet rahasia karena dapat membuat saya belajar sambil bermain	8

⁴¹Sanjaya, Wina. Penelitian Pendidikan, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), hlm 255

7.	Saya senang membantu teman kelompok dalam proses belajar	6
8.	Saya lebih suka menjejarkan tugas yang diberikan guru secara individu	10
9.	Saya tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan pelajaran	10
10.	Saya menyukai belajar secara berkelompok dan menggunakan media pembelajaran dompet rahasia	7
11.	Saya tidak suka belajar dengan menggunakan media pembelajaran dompet rahasia	10
12.	Saya sangat senang berdiskusi bersama teman berkelompok dengan menggunakan media pembelajaran dompet rahasia	6
13.	Saya lebih suka belajar menggunakan media tetapi secara individu	9
14.	Saya sangat suka belajar dengan menggunakan media pembelajaran dompet rahasia karena dapat membuat saya lebih mudah menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	5
15.	Saya lebih suka belajar dengan menggunakan media pembelajaran dompet rahasia karena	1

	membuat saya termotivasi	
--	--------------------------	--

E. Jenis – Jenis Analisis Data Kuantitatif

1) Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah untuk mengevaluasi data dengan menjelaskan atau menggambarkan data seperti yang telah dikumpulkan, tanpa berusaha untuk menarik generalisasi atau kesimpulan yang luas. Ketika seorang profesional hanya ingin menjelaskan informasi tertentu atau ketika mereka tidak ingin menetapkan tujuan khusus untuk area di mana sampel diperoleh, mereka mungkin menggunakan langkah-langkah deskripsi. Namun, statistik inferensial adalah metode analisis yang digunakan ketika peneliti bermaksud untuk menarik temuan yang dapat digeneralisasikan.

Dengan menjelaskan pengukuran, ragam informasi yang didapat akan diperkenalkan secara kompak dan sempurna serta dapat memberikan pusat data dari kumpulan informasi terkini. Informasi yang dapat diperoleh dari statistika deskriptif ini antara lain ukuran pemusatan data, ukuran penyebaran data, serta kecenderungan suatu gugus data.

Penyajian Data Statistik Deskriptif

1. Tabel

Tabel merupakan penyajian data dalam format tabel, yang melibatkan pengumpulan angka dan mengklasifikasikannya.

2. Grafik

a) Grafik Garis (Line Chart)

Grafik garis sangat berharga dalam membuat pola untuk suatu pengaturan. Bagan garis tunggal, bagan garis ganda, bagan garis banyak komponen, bagan garis komponen berganda persentase, dan bagan garis saldo bersih adalah empat kategori lain yang dibagi menjadi bagan garis.

Penyajian Data Statistik inferensial

Statistik inferensial adalah teknik atau alat yang digunakan dalam membuktikan kebenaran teori probabilitas dalam penelitian ilmu sosial. Statistik ini juga dikenal sebagai ukuran inferensial karena wawasan terkait eksplorasi pandai membedah data untuk tujuan logis. Oleh karena itu, hanya generalisasi yang dibuat menggunakan statistik model. Dengan kata lain, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menguji hipotesis penelitian.⁴²

1. Uji Prasyarat

Tes prasyarat adalah gagasan mendasar untuk menetapkan statistik uji mana yang diperlukan. Uji homogenitas varians populasi dan uji normalitas merupakan uji prasyarat untuk distribusi data penelitian.

a) Uji Validitas

Validitas berasal dari kata validitas, yang menunjukkan sejauh mana presisi dan akurasi alat ukur memungkinkannya untuk melaksanakan tugas pengukuran yang dimaksud. Reliabilitas tes harus selalu dikaitkan dengan tujuan atau pilihan tertentu.

⁴²Bungin dan H.M. Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 23

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Variabel Y

$\sum x^2$ = jumlah perkalian antara variabel x dan y

$\sum x^2$ = jumlah dari kuadrat nilai x

$\sum y^2$ = jumlah dari kuadrat nilai y

$(\sum x)^2$ = jumlah nilai x kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$ = jumlah nilai y kemudian dikuadratkan

b) Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu ketetapan yang digunakan seberapa besar seseorang dapat mempercayai hasil pengukuran, keandalan dipahami sebagai jenis ketegasan, tekad, konsistensi, atau ketergantungan instrumen.

Rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{N}{N-1} \right) \left(1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

r_{11} = koefisien reliabilitas

n = banyaknya butir soal

Si^2 = Varians soal skor ke-i

St^2 = Varians skor total

2. Uji Analisis Butir Soal

Analisis butir soal (item analysis) adalah suatu kegiatan yang menilai kualitas butir tes dalam rangka menerapkan pengetahuan yang dipelajari dari kegiatan tersebut untuk menyempurnakan butir tes yang telah disiapkan.

a) Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah pernyataan tentang seberapa sederhana, rumit, atau menantang dalam suatu tes item soal yang diberikan kepada siswa.

Rumus:

$$TK = \frac{SA + SB - TS_{min}}{TS_{max} - S_{min}}$$

Keterangan:

TK = Tingkat Kesukaran Soal

SA = Jumlah skor atas

SB = Jumlah skor bawah

T = Jumlah siswa pada kelompok atas dan bawah

Smax = Skor maksimum

Smin = Skor minimum

b) Daya Pembeda

Daya beda soal bertujuan untuk mengetahui pertanyaan dapat membedakan antara siswa yang dianggap memiliki kemampuan tinggi dan

siswa yang memiliki kemampuan rendah. peneliti melihat kekuatan diferensial dari pertanyaan tersebut. ukuran kekuatan diskriminasi item.

Rumus:

$$DP = \frac{SA - SB}{S_{\max} - S_{\min}}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

SA = Jumlah skor atas

SB = Jumlah skor bawah

T = Jumlah siswa pada kelompok atas dan bawah

S_{max} = Skor maksimum S_{min} = Skor minimum

3. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik adalah persyaratan statistic yang harus dipenuhi pada analisis regresi linear berganda yang berbasis ordinary leas square (OLS).

a) Uji Normalitas

Uji normalitas tidak lain sebenarnya adalah untuk menentukan apakah distribusi data yang dievaluasi normal. Bergantung pada variabel yang akan ditangani, pengujian dilakukan.

Rumus:

$$D = \text{Maksimum} [S_{n1}(x) - S_{n2}(x)]$$

b) Uji Linearitas

Uji linieritas adalah uji yang digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya hubungan linier antara variabel bebas dan terikat.

Rumus

$$F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

Keterangan:

F_{reg} = Bilangan F untuk garis Regresi

RK_{reg} = Rerata kuadrat garis regresi

RK_{res} = Rerata kuadrat residu

c) Uji Autokorelasi

Uji Autokorelasi adalah sebuah analisis statistik yang dilakukan untuk mengetahui adakah korelasi variabel yang ada di dalam model prediksi dengan perubahan waktu.

Rumus

$$d = \frac{\sum_{t=2}^n (e_t - e_{t-1})^2}{\sum_{t=1}^n e_t^2}$$

Keterangan:

n = Banyak data dalam analisis

e_t = Galat (residual) pada pengamatan ke-t

d) Uji Multikolinier

Uji multikolinieritas ini dimaksudkan untuk menguji dan melihat apakah variabel independen dalam model regresi memiliki korelasi yang kuat atau sempurna.

Rumus

$$VIF_j = \frac{1}{1 - R_j^2}$$

Keterangan:

VIF = Variance Inflation Factor

R_j^2 = Koefisien determinan antara X_j dengan variabel bebas lainnya pada persamaan model dugaan

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan berdasarkan dari analisis data dari percobaan yang terkontrol maupun tidak terkontrol.

a) Uji Regresi

Analisis regresi linier digunakan untuk memahami hubungan antara dua variabel dari kumpulan data, di mana salah satu variabel adalah variabel independen multi guna dan yang lainnya adalah variabel dependen.

Rumus Regresi Sederhana:

$$y = a + bx$$

Keterangan

Ys = variabel kriterium

X = variabel prediktor

a = variabel konstan

b = koefisien arah regresi linier

b) Uji T

Uji T digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok dan memahami jika satu sama lain berbeda.

Rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = rata-rata sampel 1

\bar{X}_2 = rata-rata sampel 2

n_1 = jumlah sampel 1

n_2 = jumlah sampel 2

S = Simpangan baku sampel

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Inovasi Media Dompot Rahasia

Media pembelajaran dompot rahasia yaitu suatu media pembelajaran yang peneliti rancang untuk meningkatkan semangat belajar dan hasil belajar siswa. Pemanfaatan media dompot rahasia mengajak siswa untuk meningkatkan daya pikir dan mengembangkan kreativitas mereka. Alat peraga dompot rahasia akan membuat siswa semakin tertarik karena media pembelajaran dompot rahasia memiliki pertanyaan dan jawaban misterius yang tersembunyi dibalik kertas.

Media dompot rahasia dirancang untuk membuat proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan afektif, tanpa ada rasa jenuh dan dapat mengatasi kesulitan siswa yang memahami pembelajaran. Media dompot rahasia dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Dengan adanya media dompot rahasia memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Media inovasi dompot rahasia membantu pembelajaran pada materi “interaksi manusia dengan lingkungan” yang terdapat pada KD pada tabel 4.1.

2. Langkah Pembuatan Media Dompot Rahasia

Media dompet rahasia menggunakan alat dan bahan yang digunakan yaitu:

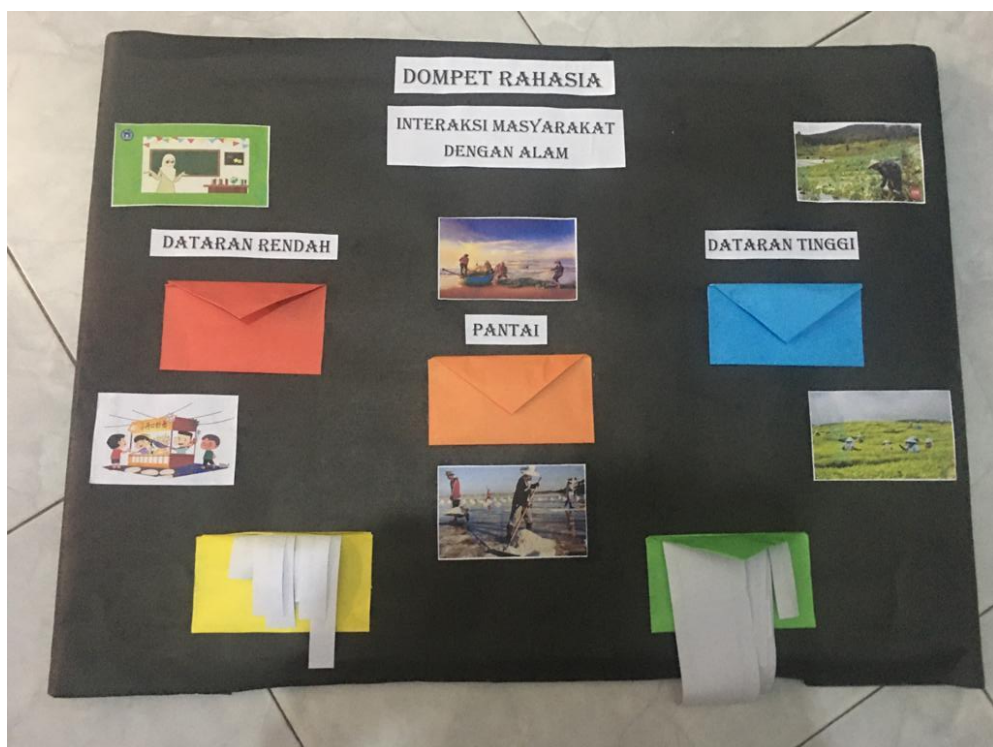
Alat	Jumlah	Bahan	Jumlah
Gunting	1	Soal	1 lembar berjumlah 15 soal
		Gambar interaksi masyarakat dengan lingkungan	6 gambar
		Judul bacaan interaksi masyarakat dengan lingkungan	1 lembar
Pisau	1	Kertas origami (berwarna merah, kuning, orange, hijau dan biru)	5 lembar
		Strofoam	1 buah

		berwarna hitam berukuran panjang 41 cm x lebar 60 cm	stereofom
		Karton hitam berukuran panjang 45 cm x lebar 81 cm	1 lembar karton
Alat lem tembak	1	Lem bakar	1 batang
		Lem kertas philos	1 botol berukuran 25ml

Adapun langkah-langkah dalam pembuatannya yaitu:

- 1) Menyediakan karton hitam kemudian direkatkan dengan stereofom menggunakan lem.
- 2) Menyediakan origami dengan ukuran panjang 17 cm x lebar 11 cm membentuk dompet dengan menggunakan gunting dan pisau.
- 3) Menyediakan kertas gambar interaksi masyarakat dengan lingkungan dan bacaan judul yang akan digunakan dalam media dompet rahasia, kemudian potong gambar dan bacaan tersebut.

- 4) Menyediakan kertas hvs yang sudah diprin berisi soal untuk siswa dan jawaban dari pertanyaan tersebut, kemudian potong menjadi beberapa bagian kecil yang membentuk persegi panjang.
- 5) Tempelkan kertas yang sudah dibentuk dompet beserta soal, jawaban dan gambar dipermukaan sterofom yang sudah dilapisi dengan karton hitam
- 6) Langkah selanjutnya membuat tulisan judul pada media yaitu “Dompet Rahasia” Jenis-Jenis Usaha Masyarakat dan gambar, kemudian tempelkan tulisan dan gambar tersebut dengan menggunakan lem. Media Pembelajaran siap digunakan.



Gambar 4.1 Media Dompet Rahasia

3. Cara Penggunaan Media Dompot Rahasia

- 1) Guru menjelaskan isi materi yang ingin diajarkan kepada siswa yaitu yang berjudul “Interaksi manusia dengan lingkungan” Tema 6, Kelas V
- 2) Selesai guru menjelaskan materi, kemudian guru menanyakan pemahaman mengenai materi tersebut kepada siswa.
- 3) Setelah siswa sudah memahami materi tersebut, Kemudian guru meminta siswa untuk membentuk 3 kelompok yang terdiri dari 5 orang perkelompok
- 4) Setiap anggota kelompok akan diminta untuk maju kedepan
- 5) Dompot yang sudah dipotong memiliki arti yaitu :
 - Dompot berwarna hijau berisi pertanyaan yang akan diberikan kepada siswa,
 - Dompot berwarna kuning digunakan untuk membuat jawaban dari soal,
 - Dompot berwarna merah merupakan tempat jawaban dari dataran rendah
 - Dompot berwarna orange merupakan tempat jawaban dari pantai
 - Dompot berwarna biru merupakan tempat jawaban dari dataran tinggi
- 6) Setelah siswa memilih kertas tersebut kemudian siswa membukanya dan terdapat nomor-nomor soal yang berbeda
- 7) Kemudian siswa menempatkan nomor soal yang sama dengan nomor dompet yang tersedia

- 8) Siswa membuka nomor pada dompet rahasia yang terdapat soal pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa
- 9) Guru meminta siswa untuk membuka kertas sesuai nomor soal yang berisikan jawaban dari pertanyaan tersebut
- 10) Setelah siswa sudah mengetahui jawaban dari pertanyaan tersebut, maka siswa akan memasukkan kertas soal tersebut ke dalam dompet rahasia yang tersedia yaitu pekerjaan jenis Dataran rendah, pantai dan Dataran tinggi.
- 11) Contoh kelompok A mendapat soal “usaha perkebunan seperti sayuran akan cocok ditanam di daerah” maka kelompok A akan membuka kertas berwarna kuning yaitu yang terdapat jawaban. Maka jawaban dari soal yang diberikan untuk dimasukkan ke dalam dompet berwarna jenis “Dataran Tinggi”.

B. Hasil Pembahasan

Pada rumusan masalah pertama yaitu apakah siswa antusias belajar “Interaksi Manusia Dengan Lingkungan” dengan menggunakan media dompet rahasia. Dalam melakukan penelitian media yang digunakan yaitu media dompet rahasia yang dibuat oleh peneliti sendiri. Media dompet rahasia merupakan inovasi media yang dibuat oleh peneliti.

Adapun langkah-langkah yang digunakan pada saat melakukan penelitian yaitu pada langkah pertama guru menjelaskan isi materi yang ingin diajarkan kepada siswa yaitu berjudul “Interaksi manusia dengan lingkungan” Tema 6, Kelas V. Kemudian selesai guru menjelaskan materi, guru akan menanyakan

pemahaman mengenai materi kepada siswa. Setelah siswa sudah memahami materi yang diajarkan, kemudian guru meminta siswa untuk membentuk 3 kelompok yang terdiri dari 5 orang perkelompok. Setiap anggota kelompok akan diminta untuk maju kedepan untuk memainkan media dompet rahasia secara bergantian, kemudian setiap siswa akan memilih satu soal yang ada didalam dompet berwarna hijau. Siswa diharapkan untuk menjawab soal yang terdapat didalam dompet, setelah siswa menjawab soal yang diberikan kemudian siswa diminta untuk membuka dompet berwarna kuning yang berisi jawaban. Setelah jawaban siswa benar kemudian diminta untuk memasukkan jawaban kedalam dompet sesuai jawaban.

Didalam proses pembelajaran menggunakan media dompet rahasia membuat para siswa sangat antusias, Indikator antusias terdapat pada halaman 19. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa sangat tekun mendengarkan penjelasan guru, bersemangat bekerja sama dengan teman, siswa bersemangat mengajukan pertanyaan kepada guru, bahkan tidak sedikit siswa yang sudah menanti bergantian untuk dapat maju kedepan memainkan media dompet rahasia. Dengan adanya media dompet rahasia ini membuat siswa aktif dan sangat gembira. Penggunaan media dompet rahasia ini sangat memiliki dampak positif pada proses pembelajaran siswa kelas V. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan terdapat nilai $R = 0,839$ dan $R \text{ Square} = 0,704$ maka pada pengujian dapat disimpulkan yaitu bahwa besarnya antusias siswa dalam penggunaan media dompet rahasia sebesar 70,4 % sehingga data berkontribusi

baik, sisanya 29,6 % terdapat siswa yang tidak antusias dalam penggunaan media dompet rahasia.

Pada rumusan masalah kedua yaitu apakah terdapat pengaruh strategi STAD dengan menggunakan media dompet rahasia terhadap capaian belajar siswa. Pada Pengujian Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,0250 > 0,05$ maka berkesimpulan Data berdistribusi Normal antara postes dan angket. Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas diketahui nilai signifikansi $0,561 > 0,05$ maka berkesimpulan Data terjadi heteroskedastisitas. Berdasarkan hasil uji autokorelasi maka berkesimpulan $du < d < 4-du = 0,9455 < 1,596 < 3,0545$ maka terjadi autokorelasi. Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai Sig.deviation from linearity sebesar $0,823 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara postes dan angket. Diketahui nilai tolerance $-4,108 > 0,10$ maka dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinier dan diketahui nilai VIF $1,00 < 10,00$ tidak terjadi multikolinier sehingga tidak perlu terjadinya pengulangan. Maka pada pengujian hipotesis terdapat nilai $R = 0,110$ dan $R\text{ Square} = 0,012$ besarnya pengaruh $x \rightarrow y$ sehingga data berkontribusi baik. Maka dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh Strategi STAD dengan menggunakan media dompet rahasia terhadap capaian belajar siswa sebesar 98,8% sehingga data berkontribusi baik. Sisanya 1,2% dipengaruhi oleh faktor lain.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas V dapat disimpulkan yaitu:

1. Pada penggunaan media dompet rahasia memiliki daya tarik sendiri terhadap siswa karena saya melihat mereka sangat aktif dalam menggunakan media dompet rahasia pada proses pembelajaran. Dapat saya amati pada saat sebelum menggunakan media dompet rahasia siswa lebih cepat jenuh dan tidak aktif dalam belajar, tetapi setelah menggunakan media dompet rahasia siswa lebih aktif bertanya, aktif menjawab pertanyaan, bahkan mereka sangat antusias untuk maju kedepan secara bergantian. Maka pada pengujian hipotesis dapat disimpulkan yaitu bahwa besarnya antusias siswa dalam penggunaan media dompet rahasia sebesar 70,4 % sehingga data berkontribusi baik, sisanya 29,6 % terdapat siswa yang tidak antusias dalam penggunaan media dompet rahasia.
2. Strategi pembelajaran STAD sangat memiliki pengaruh dengan penggunaan media dompet rahasia karena berdampak positif bagi siswa. Penggunaan media dompet rahasia dan strategi STAD dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan lebih aktif sehingga membuat proses belajar menjadi efektif. Penggunaan Strategi pembelajaran STAD sangat cocok dikombinasikan dengan media

dompet rahasia ini karena strategi dapat membuat siswa bekerja sama dengan teman kelompok. Dapat disimpulkan yaitu bahwa besarnya pengaruh Strategi STAD dengan menggunakan media dompet rahasia terhadap capaian belajar siswa sebesar 98,8% sehingga data berkontribusi baik, sisanya 1,2% dipengaruhi oleh faktor lain.

B. Saran

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti memiliki saran yaitu sebaiknya guru harus memiliki strategi pembelajaran dan media untuk membuat siswa aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran disekolah sehingga dapat membuat proses belajar menjadi efektif. Dengan adanya penggunaan strategi dan media pembelajaran yang tepat maka dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Ikhwan. (2017). Metode Simulasi Pembelajaran dalam Perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*. 2 (2)
- Amiruddin, Rusydi Ananda. (2017). Inovasi Pendidikan, Medan : CV. Widya Puspita.
- Cockburn, dkk. (2009). “enthusiasm into mathematics classroom”. *Journal Math Teacher Educ*, 12.
- Djaka. (2006). Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini, Surakarta: Pustaka Mandiri.
- Mulyatiningsing, Endang. (2011) Riset Terapan, Yogyakarta : UNY Press.
- H.M, Burhan. (2011). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Huda, Miftahul. (2015). Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Febryananda, I. P. (2019) "*Pengaruh Metode Pembelajaran Sociodrama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima kepada Pelanggan di SMKN 2 Kediri*". *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 07 (04).
- Ferdiansyah, dkk. (2020). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis E Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Matakuliah Media Pembelajaran Musik", *Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*, 21 (1).
- Kurniasih, I. d. (2015). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru. Jakarta: Kata Pena,

- Mario.(2021). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah" *SPEJ (Science and Physics Education Journal)*, 4 (2) .
- Mustofa Abi Hamid, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*, Medan : Yayasan kita Menulis.
- Nurrita, Teni. (2018). "*Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*", *Jurnal Misykat*, 03 (01).
- Noviana, Eddy, Muhammad Nailul Huda. (2018). "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV Sd Negeri 79 Pekanbaru*",*Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(2).
- Nurrita, Teni. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Misykat* , 03 (01), 171
- Sanjaya, Wina. (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, Robert.E. (2015). *Cooperative Learning* . Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Syamsidah. (2017). *100 Metode Pembelajaran*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Rizqi. (2018). "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI (1), 2018, 101
- Rohani , Isran Rasyid Karo-Karo. (2018). "Manfaat Media Dalam Pembelajaran", *Jurnal AXIOM* , VII (1)
- Rusmaini. (2014). *Ilmu afindo Telindo PressPendidikan*. Palembang: Grahamedia

- Rustina, Sundayana. (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabet.
- Sagala, S. (2011). *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Siti Purwati, (2020). "Peningkatan Prestasi Belajar Ips Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD" *Jurnal Widyaloka Ikip Widya Darma*, 7 (2).
- Sudjana, Nana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sri Purwanti, (2022) "Penerapan Strategi Stad Dalam Pembelajaran Drama Di Smp Negeri 1 Jaten Kabupaten Karanganyar", *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra 2022*, 2 (1)
- Slavin, Rustina. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*, . Bandung : ALFABETA.
- Suherti, E. &. (2016). *Bahan Ajar Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu*. Bandung: Universitas pasundan.
- Syaiful Sagala. (2011). *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Usman. (2018). *Model-model Pembelajaran*,. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Wina, Sanjaya. (2015). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Zunidar. (2020). *strategi pembelajaran*, Medan : Perdana Punlishing.

Tabel 3.1 Pola Penelitian

Pretes	Treatmen	Postes
0 ¹	X	0 ²

Tabel 3.3 Lembar Observasi Pelaksanaan Metode STAD

No.	Aktifitas Guru	Pelaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Guru membuka pelajaran dengan berdoa			
2.	Guru melakukan presensi			
3.	Guru memberi motivasi kepada siswa			
4.	Guru memberitahu materi apa yang akan dipelajari			
5.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran			
6.	Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok			
7.	Guru melakukan presentasi materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dompet rahasia			
8.	Guru memberikan kuis/posttes individual			
9.	Guru meminta siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan			

10.	Guru membimbing kelompok siswa untuk mendiskusikan materi			
11.	Guru meminta siswa untuk maju kedepan secara bergantian untuk menjawab soal postes dengan menggunakan media dompet rahasia			
12.	Guru menghitung skor nilai kuis/postes			
13.	Guru memberikan penghargaan kepada siswa			
14.	Guru memandu siswa untuk menyimpulkan materi			
15.	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam			

Tabel. 3.4 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Angket

No	Pernyataan	Pilihan Sikap				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Saya suka belajar secara berkelompok karena dapat menambahkan ilmu pembelajaran					
2.	Saya tidak suka belajar berkelompok karena memancing keributan					
3.	Saya suka belajar berkelompok karena dapat membantu memecahkan masalah					

4.	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan guru pada saat menggunakan media pembelajaran dompet rahasia					
5.	Saya suka dengan adanya media pembelajaran dompet rahasia dapat membuat saya memahami materi yang diajarkan					
6.	Saya sangat senang belajar menggunakan media pembelajaran dompet rahasia karena dapat membuat saya belajar sambil bermain					
7.	Saya senang membantu teman kelompok dalam proses belajar					
8.	Saya lebih suka menjejarkan tugas yang diberikan guru secara individu					
9.	Saya tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan pelajaran					
10.	Saya menyukai belajar secara berkelompok dan menggunakan media pembelajaran dompet rahasia					
11.	Saya tidak suka belajar dengan menggunakan media pembelajaran dompet rahasia					
12.	Saya sangat senang berdiskusi bersama teman berkelompok dengan menggunakan media pembelajaran dompet rahasia					
13.	Saya lebih suka belajar menggunakan media tetapi secara individu					

14.	Saya sangat suka belajar dengan menggunakan media pembelajaran dompet rahasia karena dapat membuat saya lebih mudah menjawab pertanyaan yang diberikan oleh gurus					
15.	Saya lebih suka belajar dengan menggunakan media pembelajaran dompet rahasia karena membuat saya termotivasi					

Tabel 4.1 Kisi-Kisi Indikator Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek pengetahuan	Bentuk Soal	Jumlah Soal
<p>3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.</p>	<p>3.2.1 Mengamati gambar atau foto atau video atau teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat</p> <p>4.2.1 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat</p>	<p>C1, C2, C3, C4, C5</p>	<p>PG</p>	<p>15</p>

Tabel 4.2 Kriteria penggunaan media dompet rahasia

No.	Interval	Keterangan	Kriteria
1.	64 – 75	Sangat antusias	Ketika siswa menunjukkan perilaku sangat bersemangat, sangat aktif dan sangat antusias ketika menjawab pertanyaan
2.	52 – 63	Antusias	Ketika siswa menunjukkan perilaku bersemangat dan aktif
3.	40 – 51	Netral	Ketika siswa menunjukkan perilaku yang biasa saja
4.	28 – 39	Tidak antusias	Ketika siswa menunjukkan perilaku tidak bersemangat, tidak aktif
5.	16 – 27	Sangat tidak antusias	Ketika siswa menunjukkan perilaku sangat tidak bersemangat, tidak aktif, dan tidak mau menjawab pertanyaan yang diberikan

- Skor Maksimum = Jumlah Responden x Skor tertinggi
= 15 x 5
= 75
- Skor Minimum = Jumlah Responden x Skor tertinggi
= 15 x 1

$$= 15$$

- Skor Maksimum – Skor Minimum

$$= 75 - 15$$

$$= 60$$

- Interval Kelas = $1 + 3.3 \text{ Log}.n$

$$= 1 + 3.3 \text{ Log}.15$$

$$= 1 + 3.3 \cdot 1,17$$

$$= 1 + 3,88$$

$$= 4,88 \text{ (Dibulatkan menjadi 5)}$$

$$\text{Panjang kelas} = R/b$$

$$= 60/5 = 12$$

	Sig. (2-tailed)																		
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

a. Cannot be computed because at least one of the variables is constant.

Jika nilai r tinggi lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan valid

Maka pada hasil pengujian validitas yaitu terdapat 11 soal yang valid dan 4 soal tidak valid.

Tabel 4.4 Uji Reliabilitas postes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.603	16

Nilai alpha = 0.603 artinya tes hasil belajar ini memiliki reliabilitas tinggi

Tabel 4.5 Tingkat Kesukaran postes

No	Mean	Statistics																	
		Soal no 1	Soal no 2	Soal no 3	Soal no 4	Soal no 5	Soal no 6	Soal no 7	Soal no 8	Soal no 9	Soal no 10	Soal no 11	Soal no 12	Soal no 13	Soal no 14	Soal no 15	total		
Valid	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	.9333	.9333	.8000	.9333	.6667	.9333	.9333	.6000	1,0000	.8667	.8000	.8667	.9333	.8667	.7333				

No	Mean	Tingkat Kesulitan
1.	0,9333	Sangat mudah
2.	0,9333	Sangat mudah
3.	0,8000	Mudah
4.	0,9333	Sangat mudah
5.	0,6667	Sedang
6.	0,9333	Sangat mudah
7.	0,9333	Sangat mudah
8.	0,6000	Sedang
9.	1,0000	Sangat mudah

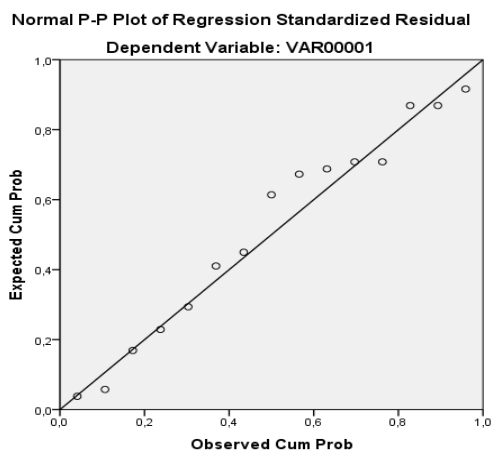
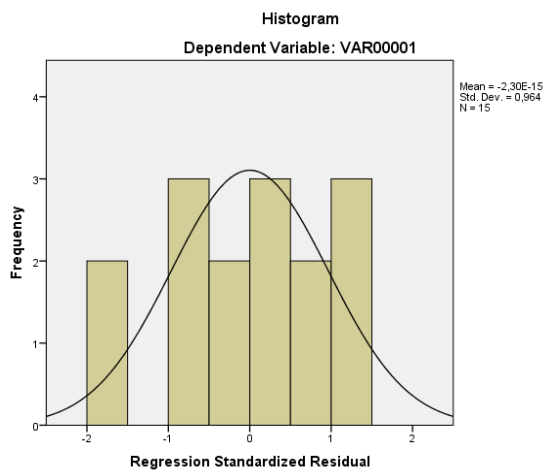
12	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.105 ,710 15	-.105 ,710 15	-.196 ,484 15	-.105 ,710 15	-.277 ,317 15	-.105 ,710 15	-.105 ,710 15	-.320 ,245 15	.	-.154 ,584 15	-.196 ,484 15	1	-.105 ,710 15	-.423 ,116 15	207 ,699 15	-.052 ,855 15
13	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.071 ,800 15	-.071 ,800 15	-.134 ,635 15	-.071 ,800 15	-.189 ,500 15	-.071 ,800 15	-.071 ,800 15	-.218 ,435 15	.	.681** ,005 15	-.134 ,635 15	1	-.105 ,710 15	-.105 ,710 15	207 ,666 15	-.035 ,901 15
14	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.105 ,710 15	-.105 ,710 15	-.284 ,287 15	-.105 ,710 15	-.277 ,317 15	-.105 ,710 15	-.105 ,710 15	-.080 ,777 15	.	-.154 ,584 15	-.196 ,484 15	1	-.105 ,710 15	1	459 ,459 15	-.059 ,459 15
15	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.161 ,566 15	-.161 ,566 15	.075 ,789 15	-.161 ,566 15	-.107 ,705 15	-.161 ,566 15	-.161 ,566 15	.431 ,109 15	.	-.237 ,396 15	-.302 ,275 15	1	-.161 ,566 15	207 ,459 15	15 ,319 15	-.035 ,901 15
Total	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.249 ,249 15	.249 ,249 15	.019 ,019 15	.061 ,061 15	.567 ,567 15	.249 ,249 15	.901 ,901 15	.611 ,016 15	.	-.052 ,855 15	-.019 ,019 15	15	-.901 ,901 15	459 ,459 15	247 ,247 15	1

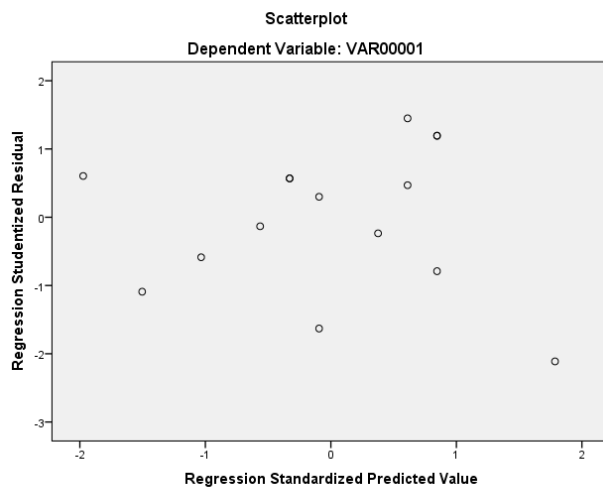
No Soal	Pearson Correlation (Output SPSS)	Daya Beda
1.	0,318	Cukrup
2.	0,141	Bank Sekolah
3.	0,594	Bank
4.	0,494	Bank
5.	0,560	Bank
6.	0,318	Cukrup
7.	-0,035	Negatif (soul dhuung)
8.	0,611	Bank
9.	*	Negatif (soul dhuung)
11.	-0,052	Negatif (soul dhuung)
12.	-0,035	Negatif (soul dhuung)
13.	-0,035	Negatif (soul dhuung)
14.	0,207	Cukrup
15.	0,319	Cukrup

Tabel 4.7 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	2,80742667
	Absolute	,263
Most Extreme Differences	Positive	,184
	Negative	-,263
	Kolmogorov-Smirnov Z	1,019
Asymp. Sig. (2-tailed)		,250

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,250 > 0,05$ maka berkesimpulan Data berdistribusi Normal antara postes dan angket.





Tabel 4.8 Uji Heteroskedastisitas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,527	4,267		1,061	,308
	Terikat	-,197	,331	-,163	-,596	,561

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas diketahui nilai signifikansi $0,561 > 0,05$ maka berkesimpulan Data terjadi heteroskedastisitas

Tabel Uji 4.9 Autokorelasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,752 ^a	,565	,531	2,91340	1,596

d	Dl	Du	4 - dl	4 - du
1,596	1,3605	0,9455	2,6395	3,0545

Berdasarkan hasil uji autokorelasi maka berkesimpulan $du < d < 4-du = 0,9455 < 1,596 < 3,0545$ maka terjadi autokorelasi.

Tabel 4.8 Uji Heteroskedastisitas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	4,527	4,267		1,061	,308
Terikat	-,197	,331	-,163	-,596	,561

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas diketahui nilai signifikansi $0,561 > 0,05$ maka berkesimpulan Data terjadi heteroskedastisitas

Tabel Uji 4.9 Autokorelasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,752 ^a	,565	,531	2,91340	1,596

d	Dl	Du	4 - dl	4 - du
1,596	1,3605	0,9455	2,6395	3,0545

Berdasarkan hasil uji autokorelasi maka berkesimpulan $du < d < 4-du = 0,9455 < 1,596 < 3,0545$ maka terjadi autokorelasi.

ANOVA Table

				Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)				158,933	5	31,787	3,022	,071
bebas terikat	* Groups	Between	Linearity	143,257	1	143,257	13,620	,005
		Deviation from	Linearity	15,676	4	3,919	,373	,823
		Within	Groups	94,667	9	10,519		
		Total		253,600	14			

Tabel 4.10 Uji linearitas

Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai Sig.deviation from linearity sebesar $0,823 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara postes dan angket.

Tabel 4.11 Uji multikolinier

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	83,721	6,403		13,076	,000	
	Terikat	-2,041	,497	-,752	-4,108	,001	1,000

Berdasarkan hasil uji multikolinier

Diketahui nilai tolerance $-4,108 > 0,10$ maka dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinier

Diketahui nilai VIF $1,00 < 10,00$ maka dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinier

Tabel 4.12 Uji hipotesis**Uji hipotesis pretes****Model Summary**

Mode	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	1,000 ^a	1,000	.	.

Uji hipotesis postes**Model Summary**

Mode	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	1,000 ^a	1,000	1,000	,00000

Uji hipotesis pretes dan postes**Model Summary**

Mode	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,110 ^a	,012	-,064	1,61688

Berdasarkan hasil uji hipotesis maka nilai R = 0,110 dan R Square = 0,012

Maka dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh x -> y

Sehingga data berkontribusi x -> y

Maka R – 100

$$R^2 = 100 - R$$

$$R^2 = 100 - 1,2$$

$$R^2 = 98,8\%$$

Maka pada pengujian hipotesis dapat disimpulkan yaitu bahwa penggunaan Strategi STAD dengan menggunakan media dompet rahasia terhadap capaian

belajar siswa sebesar 98,8% sehingga data berkontribusi baik. Sisanya 1,2% dipengaruhi oleh faktor lain.

Uji hipotesis angket

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,839 ^a	,704	-,035	4,33013

Berdasarkan hasil uji hipotesis maka nilai R = 0,839 dan R Square = 0,704

Maka dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh x -> y

Sehingga data berkontribusi x -> y

Maka R – 100

$$R^2 = 100 - R$$

$$R^2 = 100 - 70,4$$

$$R^2 = 29,6 \%$$

Maka pada pengujian hipotesis dapat disimpulkan yaitu bahwa besarnya antusias siswa dalam penggunaan media dompet rahasia sebesar 70,4 % sehingga data berkontribusi baik. Sisanya 29,6 % dipengaruhi oleh faktor lain.

Berdasarkan hasil uji hipotesis maka nilai R = 0,839 dan R Square = 0,704

Maka dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh x -> y

Sehingga data berkontribusi x -> y

Maka R – 100

$$R^2 = 100 - R$$

$$R^2 = 100 - 70,4$$

$$R^2 = 29,6 \%$$

Maka pada pengujian hipotesis dapat disimpulkan yaitu bahwa besarnya antusias siswa dalam penggunaan media dompet rahasia sebesar 70,4 % , sisanya 29,6 % terdapat siswa yang tidak antusias dalam penggunaan media dompet rahasia



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU
KEGURUAN

Kampus IAIN Langsa, Jln. Meurandeh - Kota Langsa, Provinsi Aceh, Telp. 0641-22619/23129 Fax.
0641-425139 website : <http://www.ftik.iainlangsa.ac.id> email : ftik@iainlangsa.ac.id

Nomor : B-03/In.24/FTIK/PP.00.9/01/2023
Lampiran : -
Perihal : **Mohon Izin Untuk Penelitian Ilmiah**

Kepada Yth,
Kepada Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 1 Langsa
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,

Dengan hormat,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa dengan ini memaklumkan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa kami yang tersebut di bawah ini :

Nama : CARISSA ALIFIA
Tempat / Tanggal Lahir : Air Batu, 22 Oktober 2001
Nomor Induk Mahasiswa : 1052019002
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Bermaksud mengadakan penelitian di wilayah Bapak/Ibu, sehubungan dengan penyusunan skripsi berjudul "**Pengaruh Strategi STAD Bersimulasi Dengan Menggunakan Media Dompot Rahasia Terhadap Capaian Belajar Siswa** "

Untuk kelancaran penelitian dimaksud kami mengharapkan kepada Bapak/ibu berkenan memberikan bantuan sepenuhnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku, segala biaya penelitian dimaksud ditanggung yang bersangkutan.

Demikian harapan kami atas bantuan serta perhatian Bapak/ibu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Langsa, 02 Januari 2023
Dekan



Zainal Abidin



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
 MUHAMMADIYAH CABANG LANGSA KOTA
 SD MUHAMMADIYAH 1 LANGSA
 (Sekolah Dasar Islam Terpadu)



Jalan Malaikul Saleh Gampong Meutia Langsa
 Email: sdit1muhammadiyahlangsa@gmail.com Hp: (08126398525)

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 35 / KET / IV.4.AU / A /2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : AHMAD YANI
 NBM : 1223895
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Muhammadiyah 1 Langsa
 NPSN : 10105698
 Alamat Sekolah : Jl. Malikul Saleh Gampong Meutia Langsa

Dengan ini menerangkan :

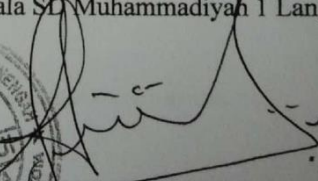
Nama : Carissa Alifia
 NIM : 1052019002
 Semester / : VII
 Jurusan / Prodi : FTIK / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah selesai melakukan penelitian pada siswa /I SD Muhammadiyah 1 Langsa terhitung 04 s/d 07 Januari 2023, untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "***Pengaruh Strategi STAD Bersimulasi Dengan Menggunakan Media Dompot Rahasia Terhadap Capaian Belajar Siswa***".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Langsa, 07 Januari 2023

Kepala SD Muhammadiyah 1 Langsa


 AHMAD YANI, S.Pd
 NBM : 1223895



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD Muhammadiyah 1 Langsa
 Kelas /Semester : V/II
 Tema 6 : Panas dan Perpindahannya
 Subtema 1 : Suhu dan Kalor
 Pembelajaran ke : 3
 Pembelajaran : Tematik
 Alokasi Waktu : 2 x 30 menit (1 x Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1 Mengamati gambar/foto/video/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2.1 menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membuat kesimpulan dari bacaan "Manusia dengan Lingkungan Alam", siswa mampu menyajikan ringkasan teks penjelasan secara benar.
2. Dengan melakukan kegiatan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya secara benar.
3. Dengan menuliskan hasil pengamatannya, siswa mampu membuat laporan hasil observasi di lingkungan sekitar tentang interaksi manusia dengan lingkungan secara tepat dan jelas.
4. Dengan kegiatan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan makna hak sebagai siswa dan warga negara secara benar..

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Interaksi sosial budaya Sosialisasi/ enkulturasi
2. Pembangunan sosial budaya Pembangunan ekonomi

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Sainifik.
 Strategi : STAD (student teams achievement division)
 Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

1. Media/Alat : Teks bacaan dan Media pembelajaran dompet rahasia
2. Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

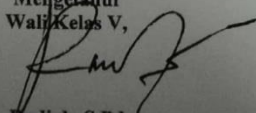
Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan melihat kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan membaca doa bersama 3. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. 4. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 5. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan segera dilakukan. 	10 menit

Kegiatan inti	<p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca bacaan: "Manusia dengan Lingkungan Alam" dengan saksama. 2. Siswa dapat menggaris bawahi kata-kata baru yang didapatnya dan menanyakan artinya. 3. Setelah selesai membaca, siswa diperbolehkan untuk menuliskan kata-kata baru yang ia temukan dari bacaan, lalu menuliskan 3 informasi penting. 4. Untuk memupuk rasa ingin tahu siswa, siswa diberi kesempatan untuk membuat 2 pertanyaan yang berhubungan dengan bacaan. 5. Siswa menuliskan kata-kata kunci yang ia temukan dalam setiap paragraf. 6. Siswa membuat kesimpulan dari bacaan dengan menggunakan kata-kata kunci yang ia temukan sebelumnya dan menjelaskannya kepada teman sebangkunya. 7. Siswa menjawab beberapa pertanyaan yang disajikan <p>Ayo Menulis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menuangkan pemahamannya tentang bacaan melalui kegiatan menulis. 2. Siswa mengidentifikasi pokok pikiran dan informasi penting yang ia temukan dalam setiap paragraf. 3. Siswa menggunakan pokok pikiran dan informasi yang ia temukan, sebagai bahan untuk membuat sebuah tulisan dalam satu paragraf yang menjelaskan tentang bacaan yang ia baca sebelumnya 4. Siswa mempresentasikan hasil tulisannya kepada teman sekelompoknya. <p>Ayo Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa akan melakukan pengamatan terhadap lingkungan sekitarnya dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang tersedia sebagai petunjuknya. 2. Siswa dapat melakukan dengan bantuan media pembelajaran dompet rahasia 3. Siswa mengamati dan mencoba penggunaan media pembelajaran yang diberikan tentang bentuk interaksi masyarakat sekitar dengan lingkungan alamnya. 4. Di akhir kegiatan, siswa membuat kesimpulan. <p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menggunakan teks bacaan yang disajikan pada buku siswa 2. Guru memberikan penjelasan bahwa setiap manusia memiliki interaksi sosial masyarakat dengan alam 3. Guru memberikan soal kepada siswa 4. Kemudian siswa dan guru berdiskusi mengenai interaksi sosial masyarakat dengan sebagai pelajar. 5. Guru dapat menanyakan pengetahuan siswa tentang interaksi sosial masyarakat dengan 6. Diskusi ini dapat memberikan gambaran kepada guru, sejauh mana siswa memiliki pengetahuan mengenai topik <p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dapat menjelaskan terlebih dahulu pengertian dari Interaksi Masyarakat Dengan Alam 2. Siswa membaca bacaan tentang Manusia dengan Lingkungan Alam 3. Guru dan siswa membahas materi secara satu per satu, untuk membantu siswa mengingat hal-hal yang berkaitan dengan Interaksi Masyarakat Dengan Alam di dalam Buku Siswa. 4. Kemudian Guru dan siswa dapat berdiskusi mengenai materi tersebut <p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok belajar, kemudian mencoba menuliskan kembali hal-hal interaksi masyarakat apa saja yang berkaitan dengan alam 6. Selesai berdiskusi kemudian guru meminta siswa untuk dapat menjelaskan materi secara individu 7. di akhir kegiatan setiap siswa membuat kesimpulan tentang Interaksi Masyarakat Dengan Alam 	40 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung 2. Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini 3. Siswa menyimak penjelasan guru 4. Kelas ditutup dengan berdoa bersama 	10 menit


H. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi untuk hasil karya/objek dengan menggunakan rubric penilaian.

Mengetahui
Wali Kelas V,


Kadiah, S.Pd
NBM. 1450029

Langsa, 6 Januari 2023
Mahasiswa


Carissa Alifia
NIM. 1052019002

Lampiran Buku



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA
2017

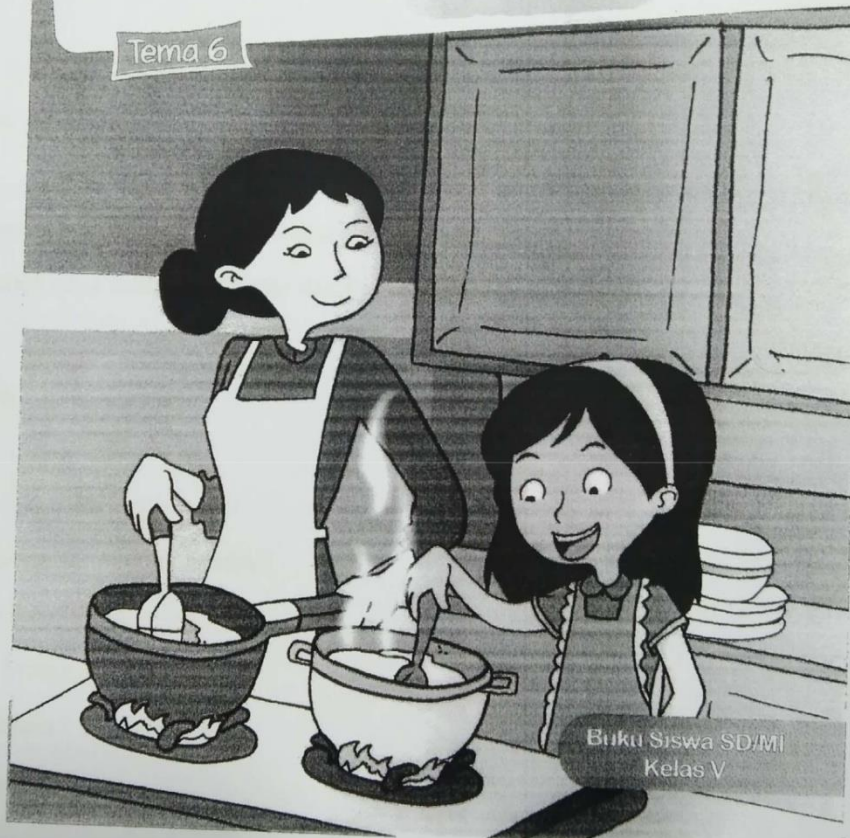


EMISI REVISI 2017

Panas dan Perpindahannya

Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013

Tema 6



Buku Siswa SD/MI
Kelas V

Nama :

Kelas :

1. Pekerjaan yang bergerak di bidang jasa, yaitu
 - a. Dokter
 - b. Pembuat ukiran
 - c. Pedagang
 - d. Pembatik kain

2. Petani termasuk jenis interaksi masyarakat yang terletak di...
 - a. Daratan rendah
 - b. Pantai
 - c. Rumah
 - d. Pinggir laut

3. Interaksi masyarakat berbeda-beda disebabkan karena?
 - a. Alam, Sumber daya manusia, Modal dan Perkembangan teknologi.
 - b. Manusia
 - c. Lingkungan
 - d. keuangan

4. kegiatan interaksi nelayan adalah?
 - a. Menangkap ikan dilaut
 - b. Menanam bunga
 - c. Memasak dilaut
 - d. semua salah

5. Memanfaatkan kayu jati untuk membuat mebel, bangunan rumah. Hal tersebut untuk memanfaatkan hasil interaksi masyarakat dengan alam....
 - a. Dataran tengah
 - b. Dataran rendah
 - c. Pantai
 - d. Perkebunan

6. Usaha perkebunan seperti sayuran akan cocok ditanam di daerah...
 - a. Dataran rendah
 - b. Dataran tinggi
 - c. Pesisir pantai
 - d. Hutan

7. Apa yang dihasilkan oleh petani garam dipesisir laut

- a. Gula
- b. Garam
- c. Jawaban a dan b salah
- d. Jawaban b dan c salah

8. Putra sedang sakit, kemudian ibu membawanya ke dokter. Maka jenis interaksi masyarakat dengan alam yaitu...

- a. Alam terbuka
- b. Didaerah Dataran Rendah
- c. Alam pelaut
- d. Lingkungan Rumah

9. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi...

- a. kebutuhan
- b. kelangkaan
- c. buah
- d. tanaman

10. Seseorang yang menggunakan jasa atau barang disebut...

- a. produsen
- b. Distribusi
- c. Konsumsi
- d. Penyalur

11. Suatu tindakan yang terjadi antara dua objek orang atau lebih secara timbal balik disebut...

- a. Interaksi
- b. Distribusi
- c. Konsumen
- d. Perdagangan

12. Contoh kegiatan interaksi masyarakat dengan Alam di Dataran rendah yaitu:

- a) Peternak
- b) Karyawan
- c) Guru
- d) Dokter
- e) Wirausaha

Apakah Contoh kegiatan interaksi masyarakat di Dataran rendah sesuai dengan pertanyaan diatas?

- a. Benar Salah
- b. Salah
- c. Benar
- d. a,b,c benar

13. Bercocok Tanam dan memetik daun teh merupakan jenis kegiatan interaksi masyarakat dengan alam pada...

- a. Lingkungan rumah
- b. Dataran Tinggi

- c. Pantai
- d. Jawabn a dan c benar

14. Bentuk interaksi dengan alam seperti Bercocok Tanam, maka akan menghasilkan...

- a. Mendapatkan keselamatan ketika berlayar dan mendapatkan tangkapan ikan yang banyak
- b. banyak sampah
- c. Mudah Mendapatkan sayuran segar
- d. Garam laut

15. Dataran yang terletak pada ketinggian di atas 700 m dpl, disebut ...

- a. Dataran Rendah
- b. Dataran tengah
- c. Jawaban a dan b benar
- d. Dataran Tinggi

Nama :

Kelas : V

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah pernyataan-pernyataan dibawah ini dengan baik dan jawablah semua pernyataan yang ada tanpa terlewatkan.
2. Berilah tanda (√) pernyataan-pernyataan di bawah ini sesuai dengan kenyataan dan pengalaman anda masing-masing.
3. Keterangan Pilihan jawaban
 - STS = Sangat Tidak Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - N = Netral
 - S = Setuju
 - SS = Sangat Setuju

Kisi-kisi lembar penilaian angket

No	Pernyataan	Pilihan Sikap				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Saya suka belajar secara berkelompok karena dapat menambahkan ilmu pembelajaran					
2.	Saya tidak suka belajar berkelompok karena memancing keributan					
3.	Saya suka belajar berkelompok karena dapat membantu memecahkan masalah					
4.	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan guru pada saat menggunakan media pembelajaran dompet rahasia					
5.	Saya suka dengan adanya media pembelajaran dompet rahasia dapat membuat saya memahami materi yang diajarkan					
6.	Saya sangat senang belajar menggunakan media pembelajaran dompet rahasia karena dapat membuat saya belajar sambil bermain					

7.	Saya senang membantu teman kelompok dalam proses belajar					
8.	Saya lebih suka menjejarkan tugas yang diberikan guru secara individu					
9.	Saya tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan pelajaran					
10.	Saya menyukai belajar secara berkelompok dan menggunakan media pembelajaran dompet rahasia					
11.	Saya tidak suka belajar dengan menggunakan media pembelajaran dompet rahasia					
12.	Saya sangat senang berdiskusi bersama teman berkelompok dengan menggunakan media pembelajaran dompet rahasia					
13.	Saya lebih suka belajar menggunakan media tetapi secara individu					
14.	Saya sangat suka belajar dengan menggunakan media pembelajaran dompet rahasia karena dapat membuat saya lebih mudah menjawab pertanyaan yang diberikan oleh gurus					
15.	Saya lebih suka belajar dengan menggunakan media pembelajaran dompet rahasia karena membuat saya termotivasi					

Nama :

Kelas : V

Petunjuk Pengisian :

4. Bacalah pernyataan-pernyataan dibawah ini dengan baik dan jawablah semua pernyataan yang ada tanpa terlewatkan.
5. Berilah tanda (√) pernyataan-pernyataan di bawah ini sesuai dengan kenyataan dan pengalaman anda masing-masing.
6. Keterangan Pilihan jawaban
 - STS = Sangat Tidak Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - N = Netral
 - S = Setuju
 - SS = Sangat Setuju

Kisi-kisi lembar penilaian angket

No	Pernyataan	Pilihan Sikap				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Saya suka belajar secara berkelompok dapat menambahkan ilmu pembelajaran					
2.	Saya tidak suka belajar berkelompok karena memancing keributan					
3.	Saya belajar secara berkelompok dapat membantu memecahkan masalah					
4.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru					
5.	Saya suka dengan adanya media pembelajaran dapat memahami materi yang diajarkan					
6.	Saya suka pembelajaran menggunakan media dapat membuat saya senang belajar karena dapat belajar sambil bermain					

7.	Saya senang membantu teman dalam belajar					
8.	Saya lebih suka menjejarkan tugas yang diberikan guru secara individu					
9.	Saya tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan pelajaran					
10.	Saya menyukai belajar secara berkelompok dan menggunakan media pembelajaran					
11.	Saya tidak suka belajar dengan menggunakan media					
12.	Saya suka berdiskusi bersama teman berkelompok					
13.	Saya lebih suka belajar menggunakan media tetapi secara individu					
14.	Saya sangat suka belajar secara berkelompok dan media yang digunakan					
15.	Saya lebih suka belajar dengan menggunakan media karena lebih termotivasi					

DOKUMENTASI





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Carissa Alifia
Tempat / Tanggal Lahir : Air Batu, 22 Oktober 2001
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Dusun Yusuf Hasyim Gp. Teungoh Kec. Langsa
Kota, Kota Langsa
No Hp : 0853 7029 0363
Email : Carissa222001@gmail.com

Nama Orang Tua

- a. Ayah : Azuar
- b. Ibu : Nurhayati

Riwayat Pendidikan : SD Negeri 1 Air Batu Asahan
SD Negeri 1 Paya Bujuk Tunong
SMP Negeri 2 Langsa
SMA Negeri 3 Langsa

Langsa, 17 Januari 2023

Carissa Alifia

