

**PENGEMBANGAN MEDIA TIGA DIMENSI DALAM PEMBELAJARAN MODEL
 STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
 SISWA PADA SUBTEMA LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU KELAS IV SEKOLAH
 DASAR**

Angga Dedy Candra Setyawan¹, Rusijono², Waspodo Tjipto Subroto³
 Pendidikan Dasar, Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya
 Email: anggededycandrasetyawan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media tiga dimensi berupa model kenampakan alam dan media peta timbul yang valid, praktis dan efektif. Kevalidan dapat dilihat dari hasil validasi para ahli, kepraktisan dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran, sedangkan keefektifan dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media yang telah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema lingkungan tempat tinggal kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah *four-D Models*, meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*desiminate*). Metode Pengumpulan data meliputi validitas, observasi dan tes hasil belajar. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *independent sample t test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Kevalidan media tiga dimensi yang dikembangkan berkategori baik, 2) Kepraktisan media tiga dimensi dalam kegiatan pembelajaran berkategori sangat baik, 3) Keefektifan media tiga dimensi dalam pembelajaran menunjukkan bahwa hasil analisis uji-t terhadap nilai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* $0,614 > (\alpha = 0,05)$, hal tersebut mengandung arti bahwa kedua kelas memiliki pengetahuan awal yang sama. Sebaliknya, hasil analisis uji-t terhadap nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* $0,000 < (\alpha = 0,05)$, hal tersebut mengandung arti bahwa kedua kelas memiliki hasil belajar yang berbeda. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media tiga dimensi yang dikembangkan valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema lingkungan tempat tinggal kelas IV Sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Tiga Dimensi, Kooperatif STAD, Hasil Belajar.

Abstract

This research aims to develop a three-dimensional media such as natural appearance models and media stereometri maps are valid, practical and effective. Validity can be seen from the results of validation experts, practicality can be seen from learning activities, while effectiveness can be seen from the results of student learning. By using the media that has been developed in the learning activities are expected to improve student learning outcomes in subtheme my neighborhood Grade 4th of Elementary School. This type of research is research development. Development model used is four-D Models, including the stage of define, stage design, develop and the disseminate. Methods of data collection include validity, observation and tests the results of the study. Test the hypothesis in this study using independent sample t test. The results showed that 1) the validity of the media three-dimensional developed categorized as good, 2) Practicality media three-dimensional learning activities categorized as excellent, 3) The effectiveness of media three-dimensional in study indicates that the results of t-test analysis of the value pretest the experimental class and Sig values obtained control class. (2-tailed) $0.614 > (\alpha = 0.05)$, it implies that the two classes have the same initial knowledge. Instead, the results of t-test analysis of the value of posttest in the experimental class and control class values obtained Sig. (2-tailed) $0.000 < (\alpha = 0.05)$, it implies that the two classes have different learning outcomes. Based on these results it can be concluded that the three-dimensional media developed valid, practical and effective way to improve student learning outcomes in subtheme my neighborhood Grade 4th of Elementary School.

Keyword: Three Dimensional Media, cooperative STAD, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan yang paling dasar pada pendidikan formal yang memiliki peranan yang sangat penting bagi keberlangsungan proses

pendidikan selanjutnya. Sesuai dengan Undang - undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 17 ayat 1 yang menyebutkan bahwa “Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah.” Dengan demikian

pendidikan di Sekolah Dasar merupakan pondasi untuk meletakkan dasar kecerdasan, membentuk moral, menanamkan nilai dan memaksimalkan potensi yang dimiliki siswa serta mempersiapkan siswa untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

Berbagai macam upaya harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar, pemerintah sangat mengupayakan untuk peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, salah satu upaya terlihat pada perbaikan kurikulum. Pada saat ini seluruh jenjang pendidikan menjalankan perbaikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi kurikulum 2013. Dengan mengimplementasikan kurikulum 2013 diharapkan akan lahir generasi penerus bangsa yang produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter. Dengan kreativitas, anak-anak bangsa mampu berinovasi secara produktif untuk menjawab tantangan masa depan. Kurikulum 2013 mengintegrasikan beberapa mata pelajaran menjadi tema, di dalam tema terdapat subtema dan di dalam subtema terdiri dari enam pembelajaran. Dinas pendidikan kota Surabaya menyambut baik digantinya KTSP menjadi Kurikulum 2013, hampir seluruh Sekolah Dasar Negeri di Surabaya menggunakan Kurikulum tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IVA dan IVB SDN Banyu urip VIII/522 Surabaya, diperoleh data bahwa masih ada kesulitan dalam pelaksanaan kurikulum 2013 yang dihadapi saat ini. Guru mengalami kesulitan dalam mengadakan media pembelajaran secara mandiri yang sesuai dengan bahan ajar dan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 pemerintah telah menyiapkan buku guru dan buku siswa tetapi tidak dilengkapi dengan medianya. Ketersediaan media di Sekolah juga belum dimanfaatkan sepenuhnya seperti gambar, globe, peta, atlas, model rangka manusia, model tubuh manusia, model sistem tata surya dan lainnya. Hal tersebut juga didukung oleh keterangan dari beberapa siswa. Dengan keterbatasan media membuat pembelajaran hanya terpusat pada buku guru dan buku siswa sehingga materi yang disampaikan terbatas dan belum memenuhi kompetensi dasar yang diinginkan.

Penggunaan media pembelajaran pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang penting, mengingat bahwa tahap berfikir anak sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret. Piaget (dalam Trianto, 2011, p.15) menjelaskan bahwa tahap perkembangan kognitif siswa usia sekolah

dasar, yakni 6 sampai 12 tahun merupakan tahap operasional konkret, pada tahapan ini siswa telah membentuk perbaikan dalam kemampuan untuk berfikir logis, dengan kata lain siswa mulai berfikir logis terhadap objek yang konkret, sehingga penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh sebuah media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan berpikir siswa secara mandiri.

Media juga membantu siswa dalam membentuk sebuah pengalaman belajar. Edgar Dale (dalam Daryanto, 2015, p.13) yang dikenal dengan kerucut pengalamannya, Dale menyatakan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran melalui pengalaman langsung maupun tiruan, maka akan semakin banyak pengalaman belajar yang diperoleh siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Media digunakan sebagai pendukung keberlangsungan kegiatan pembelajaran. Menurut Gagne media diartikan “sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa, yang dapat merangsang mereka untuk belajar”. (dalam Solihatin, 2012, p.185) Sejalan dengan dengan hal tersebut, Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah “manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap”. (Arsyad, 2009, p.3),

Adanya penerapan kurikulum baru, diharapkan guru mampu mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran. Terlebih dalam mendukung penyampaian materi pada setiap subtema dari beberapa tema kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 kelas IV semester dua terdiri dari empat tema, yaitu Indahnya Negeriku, Cita-citaku, Tempat tinggalku, Makananku Sehat dan Bergizi.

Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian dengan salah satu subtema yang dianggap memiliki materi abstrak dan sulit untuk dijelaskan guru serta tidak mudah untuk dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas IV tentang bahan ajar, guru mengalami kesulitan jika menjelaskan materi tentang subtema lingkungan tempat tinggalku karena siswa cenderung kurang memahami maksud dari materi tersebut sehingga berdampak pada hasil belajar siswa kurang dari KKM yang telah ditentukan. Siswa merasa kesulitan untuk memahami setiap materi yang hanya diajarkan secara verbal, dengan kalimat-kalimat yang harus dihafal. Media yang dikembangkan ini akan menjawab kesulitan siswa dalam mengetahui dan memahami materi subtema

lingkungan tempat tinggal yaitu arah mata angin, batas-batas wilayah peta, arti warna pada peta, menjelaskan keadaan suatu wilayah, kenampakan alam, dan sumber daya alam. Terlebih siswa mampu untuk menjaga dan merawat lingkungan tempat tinggalnya, menunjukkan perilaku santun, toleran dan peduli dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya.

Mengacu pada tahapan operasional konkret Piaget, pengalaman belajar Dale, dan sebagai solusi mengatasi keterbatasan media serta kebutuhan media untuk pembelajaran, peneliti menawarkan adanya pengembangan media yang sesuai dengan tahapan operasional konkret dan memberikan pengalaman tiruan. Media yang ditawarkan berupa media Tiga Dimensi berupa peta timbul dan model kenampakan alam yang dilengkapi dengan LKS. Media tiga dimensi dapat diartikan sebagai “model atau tiruan dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil untuk dibawa kedalam kelas dan dipelajari siswa dalam wujud aslinya”. (Sudjana, 2009, p.156).

Pembahasan materi pada mata pelajaran subtema lingkungan tempat tinggal memiliki cakupan materi yang cukup luas dan ada beberapa pernyataan yang tidak bisa ditangkap menggunakan media suara saja atau verbal, maka dari itu dibutuhkan media tiga dimensi untuk mempelajari materi ini. Dengan menggunakan media tiga dimensi berupa model kenampakan alam dan peta timbul, dapat membantu siswa untuk melihat kenampakan alam secara langsung yang hampir menyerupai benda asli seperti dataran rendah, dataran tinggi, gunung dan lain sebagainya. Dengan menggunakan media tiga dimensi yang berupa peta timbul siswa dapat melihat permukaan bumi yang tidak rata, serta dapat membedakan wilayah dataran rendah, dataran tinggi, dan dilengkapi dengan peta administrasi batas-batas wilayah dan peta sumber daya alam. Selain digunakan untuk kegiatan pengamatan, media tiga dimensi ini dilengkapi dengan kartu yang berisikan keterangan tentang bagian-bagian yang ada di dalam media yang dapat dibongkar pasang oleh siswa. Dengan adanya kartu keterangan diharapkan siswa cermat untuk menentukan pasangan kartu dan dapat menarik kesimpulan tentang apa yang mereka amati.

Pada Implementasi media tiga dimensi peneliti menggunakan model pembelajaran Kooperatif dengan tipe *STAD (Student Teams Achievement Division)* karena model pembelajaran memiliki banyak kelebihan dan sesuai dengan

media pembelajaran yang akan digunakan, kelebihan model *STAD* antara lain dibentuknya siswa menjadi beberapa kelompok yang heterogen berdasarkan kemampuannya, sehingga setiap kelompok memiliki kemampuan yang hampir sama. Setiap kelompok memiliki tanggung jawab secara individu dan kelompok, karena dalam pembelajaran model *STAD* skor individu mempengaruhi skor kelompok sehingga setiap anggota dapat terlibat aktif dalam kegiatan diskusi.

Sesuai dengan pendapat Salvin (dalam Trianto, 2007, p.52) menyatakan bahwa “model pembelajaran tipe *STAD* merupakan model pembelajaran dimana siswa ditempatkan dalam tim belajar yang beranggotakan 4-5 anak yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku disajikan secara khas oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas”. Penggunaan media dalam pembelajaran model *STAD* nantinya yang akan mengembangkan keaktifan siswa dan pemahaman materi secara *discovery* yaitu siswa menemukan dan membangun sendiri pengetahuan yang diperolehnya sesuai dengan tahap perkembangan intelektual dan pengalamannya, serta dapat meningkat rasa tanggung jawab, santun, disiplin, dan peduli dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya.

Untuk mendukung penelitian ini, sudah ada penelitian-penelitian mengenai pemanfaatan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Prameswari (2014) Pengembangan media animasi dalam pembelajaran inkuiri subtema lingkungan tempat tinggal untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar dengan memanfaatkan media animasi, siswa kelas IV mampu untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada saat kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada subtema lingkungan tempat tinggal.

METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk media tiga dimensi berupa model padat yang berbentuk peta timbul dan model kenampakan alam, yang digunakan pada pokok bahasan subtema lingkungan tempat tinggal.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IVA dan kelas IVB SDN Banyu Urip VIII/522

Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2015/2016 dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas IVA sebagai kelas kontrol dan Kelas IVB sebagai kelas eksperimen.

Adapun prosedur penelitian menggunakan *four-D Models*, meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Trianto, 2007, p.65).

Pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan tiga tahapan yaitu, *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan). Langkah-langkah model ini dijelaskan sebagai berikut.

Tahap Pendefinisian (*define*)

Tujuan pada tahap ini adalah menetapkan serta mendefinisikan syarat pembelajaran. Tahapan yang dilaksanakan meliputi analisis awal akhir, analisis siswa, analisis materi, analisis tugas, dan analisis tujuan yang diharapkan. Beberapa analisis tersebut diuraikan sebagai berikut.

a. Analisis awal akhir

Analisis ini bertujuan untuk menentukan dan menetapkan penyebab masalah belajar. Selanjutnya peneliti mencermati muatan yang ada pada Kurikulum 2013 pada subtema lingkungan tempat tinggalku, butir-butir yang dianalisis antara lain: 1) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, 2) Tujuan Pembelajaran, 3) Model pembelajaran, 4) Metode Pembelajaran, 4) Media yang digunakan.

b. Analisis siswa

Analisis siswa merupakan identifikasi terhadap karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar berdasarkan perkembangannya.

c. Analisis materi

Analisis materi pembelajaran pada pokok bahasan subtema lingkungan tempat tinggalku merupakan prosedur untuk menentukan konsep-konsep utama pada pokok bahasan tersebut.

d. Analisis Tugas

Analisis tugas merupakan pengidentifikasian keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk merancang tugas-tugas dalam pembelajaran. Analisis tugas diperlukan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa.

e. Analisis tujuan

Tujuan dari analisis adalah mengonfirmasi tujuan pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan media tiga dimensi pada pokok bahasan lingkungan tempat tinggalku dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

STAD. Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan indikator yang terdapat dalam buku guru Kurikulum 2013.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini bertujuan menyiapkan prototipe pengembangan media tiga dimensi beserta perangkat pembelajaran. Tahap perancangan penelitian ini meliputi hal-hal berikut.

a. Penyusunan Tes

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah penyusunan Tes Hasil Belajar (THB) dengan mengacu pada KI, KD dan indikator yang telah ditetapkan.

b. Pemilihan Media

Kegiatan pemilihan media dilakukan untuk menentukan media yang tepat guna menyajikan materi pembelajaran. Pemilihan media disesuaikan dengan hasil analisis tugas, analisis materi, analisis siswa, dan fasilitas yang tersedia di sekolah

c. Pemilihan Format

Pemilihan format dalam pengembangan media dan perangkat pembelajaran mencakup pemilihan format untuk merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan Tes Hasil Belajar (THB).

d. Perancangan Awal Media Tiga dimensi dan Perangkat Pembelajaran

Rancangan Awal Dari hasil analisis tahap pendefinisian dijadikan dasar pelaksanaan kegiatan pada tahap perancangan. Kegiatan pada tahap ini yaitu desain awal perancangan media pembelajaran yang didasarkan pada indikator, tujuan pembelajaran, materi bahan ajar, dan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar. Selain media pembelajaran rancangan awal lainnya mencakup penyusunan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Perangkat pembelajaran mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi dan Lembar Kegiatan Siswa (LKS). Sedangkan instrumen penelitian meliputi lembar validasi, lembar observasi kegiatan pembelajaran, dan tes hasil belajar siswa.

Media tiga dimensi diwujudkan dalam bentuk peta timbul dan model kenampakan alam yang dibuat menyerupai benda aslinya, dengan demikian dapat menunjang kemampuan siswa untuk mengidentifikasi, mengetahui, membedakan, dan memaknai pokok bahasan subtema lingkungan tempat tinggalku yang meliputi peta, kenampakan alam, Sumber daya alam, dan lagu daerah.

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan draf yang telah direvisi, untuk selanjutnya dilakukan uji coba. Tahap pengembangan meliputi validasi perangkat pembelajaran dan media tiga dimensi berupa peta timbul dan model kenampakan alam. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

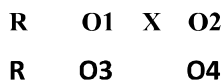
a. Validasi dari validator

Setelah perangkat dan media tiga dimensi selesai dibuat, akan divalidasi kepada para pakar. Validasi para pakar ini bertujuan untuk memperoleh saran dan pendapat para pakar mengenai perangkat dan media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya perangkat dan media pembelajaran direvisi berdasarkan masukan dari ahli validasi.

b. Uji Coba Lapangan

Hasil uji coba dijadikan dasar untuk penyempurnaan draft III sehingga menjadi media dan perangkat pembelajaran yang baik. Dalam uji coba ini, menggunakan obyek penelitian yaitu 40 siswa kelas IVA dan 40 kelas siswa IVB SDN Banyu Urip VIII/522 Surabaya. Pada uji coba lapangan ini dilakukan dalam bentuk kelas eksperimen yaitu kelas IVB dan kelas kontrol kelas IVA, dengan jumlah kelas eksperimen sama dengan kelas kontrol.

Rancangan penelitian pada tahap uji coba lapangan adalah *pretest-posttest control group design*. Desain penelitian ini dimulai dengan melakukan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa, selanjutnya diberikan perlakuan dalam jangka waktu tertentu. Pada akhir pembelajaran dilakukan tes akhir (*posttest*) sebagai uji akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa dan hanya membandingkan antara nilai pretest dan posttest siswa selama pembelajaran. Rancangan penelitian digambarkan sebagai berikut. (Sugiyono 2014, p.340). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Keterangan:

- O1: pretest pada kelas eksperimen
- O2 : posttest pada kelas eksperimen
- O3 : pretest pada kelas kontrol
- O4 : posttest pada kelas kontrol
- R : pemilihan subjek penelitian
- X : Treatment dengan menggunakan media

tiga dimensi melalui model kooperatif tipe *STAD*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kevalidan

Berikut penilaian kelayakan media tiga dimensi dan perangkat pembelajaran ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi

No.	Media dan Perangkat	Skor	Rerata	Ket.
1	Peta Timbul	V1 = 3,40 V2 = 3,55	3,48	Baik
2	Model Kenampakan Alam	V1 = 3,40 V2 = 3,78	3,59	Sangat Baik
3	RPP	V1 = 3,44 V2 = 3,76	3,60	Sangat Baik
4	LKS	V1 = 3,41 V2 = 3,76	3,58	Sangat Baik
5	RPP	V1 = 3,42 V2 = 3,71	3,56	Sangat Baik

Dari Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil validasi media dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor lebih dari 2,60 (hasil validasi > 2,60) diatas kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu minimal baik (2,60 – 3,50). Menurut interpretasi skor media dan perangkat termasuk dalam kategori baik dan sangat baik. Sehingga media dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan valid digunakan untuk penelitian.

2. Kepraktisan

Data kepraktisan media dengan perangkat pembelajaran diperoleh dari hasil keterlaksanaan perangkat dan penggunaan media pada pembelajaran pada uji coba pada kelas eksperimen yang dilaksanakan dua kali pertemuan pada tanggal 31 Mei dan 1 Juni 2016. Uji coba dilaksanakan di kelas IVB SDN Banyu Urip VIII/522 Surabaya. Hasil perolehan skor oleh pengamat disajikan dalam sebagai berikut.

Tabel 2 Keterlaksanaan Pembelajaran

Aspek yang diamati	Penilaian		Rata-rata	Kategori
	P 1	P 2		
Rata-rata	3.62	3.85	3.73	sangat baik

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa rata-rata hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen pada pertemuan pertama diperoleh nilai 3,62 dan pertemuan kedua diperoleh nilai 3,85. Sesuai dengan tabel kategori keterlaksanaan pembelajaran, nilai yang diperoleh berada diantara rentang nilai $3,6 \leq SV \leq 4,0$ berarti keterlaksanaan pembelajaran pada kedua pertemuan berketegori sangat baik. Hal ini menunjukkan

bahwa guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media tiga dimensi yang diterapkan dalam model kooperatif tipe *STAD* terlaksana dengan sangat baik.

3. Keefektifan

Sesuai dengan rumusan masalah dan hipotesis keefektifan media pembelajaran dalam penelitian ini diketahui dengan membandingkan tes hasil belajar pada saat *pretest* maupun *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Hasil Uji Hipotesis THB (*Pretest*)

Pada uji normalitas data hasil *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol secara berturut-turut diperoleh nilai signifikansi 0,123 dan 0,200. maka dapat disimpulkan bahwa masing-masing kelas berdistribusi normal.

Sedangkan hasil uji homogenitas skor *pretest* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,419 karena angka yang diperoleh lebih besar nilai 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa varians sampel adalah homogen. Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas, maka untuk pengujian hipotesis hasil belajar siswa pada *pretest* menggunakan uji parametrik yaitu *uji independent samples t-test*.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar Siswa (*Pretest*)

Kelas	T	Df	Sig. (2-tailed)	α
Eksperimen dan Kontrol	-0,507	78	0,614	0,05

(Sumber: *SPSS versi 21*)

Berdasarkan data pada Tabel 5 dapat diketahui bahwa bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* lebih besar dari nilai α (0,05) ($0,614 > 0,05$) dan nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} ($-0,507 < 1,994$). jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai hasil belajar awal (*pretest*) siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol.

b. Hasil Uji Hipotesis THB (*Posttest*)

Pada uji normalitas data hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol secara berturut-turut diperoleh nilai signifikansi 0,147 dan 0,155. maka dapat disimpulkan bahwa semua data hasil belajar pada masing-masing kelas berdistribusi normal.

Sedangkan hasil uji homogenitas skor *posttest* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,312, karena angka yang diperoleh lebih besar nilai 0,05 (*Sig.* > 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa varians sampel adalah homogen. Berdasarkan hasil uji

normalitas dan homogenitas, maka untuk pengujian hipotesis hasil belajar siswa pada *posttest* menggunakan uji parametrik yaitu *uji independent samples t-test*.

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar Siswa (*Posttest*)

Kelas	T	Df	Sig. (2-tailed)	α
Eksperimen dan Kontrol	5,186	78	0,000	0,05

(Sumber :*SPSS versi 21*)

Berdasarkan data pada Tabel 6 dapat diketahui bahwa bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari nilai α (0,05) ($0,000 < 0,05$) dan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($5,186 < 1,994$). Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media tiga dimensi dalam pembelajaran model *STAD* dalam mempengaruhi hasil belajar siswa pada subtema lingkungan tempat tinggal kelas IV Sekolah Dasar berbeda secara signifikan dengan pengaruh penggunaan metode pembelajaran konvensional dalam mempengaruhi hasil hasil belajar siswa pada subtema lingkungan tempat tinggal kelas IV Sekolah Dasar.

PENUTUP

Berdasarkan temuan penelitian, hasil penelitian, dan diskusi hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media tiga dimensi dalam pembelajaran model *Student Team Achievement Divisions* telah memenuhi syarat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun saran yang diajukan adalah sebagai berikut.

1. Sebaiknya guru memberi petunjuk cara penggunaan media dan siswa membaca dengan cermat petunjuk pada LKS yang telah disediakan
2. Guru hendaknya selalu memotivasi siswa untuk berfikir secara kritis dan mandiri serta mampu meluruskan pendapat siswa yang kurang tepat.
3. Guru dapat memanfaatkan benda-yang ada di sekitar sebagai media pembelajaran dengan memperhatikan aspek dalam pembelajaran.
4. Guru perlu menggunakan beberapa model pembelajaran yang variatif agar siswa terbiasa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L. (2011). "Character education Integration in Social Studies Learning". *International Journal of History Education*. Vol. XII No.2. pp.392-403.
- Aqib, Zaenal. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran*. Bandung : Yrama Widya.
- Arend, Richard I. 2012. *Learning To Teach*. New York: MCGraw-Hill
- Arikunto, Suharsimi.(2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo persada.
- Crow and Crow.(1973). *An Out Line of General Psychology*. New York: Lethe Field Adam And Co.
- Depdiknas. (2003).*Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun (2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas.
- Dewi Puspita, IGA.A. Sri Asri, & I Km. Ngurah Wiyasa. (2014). Model pembelajaran take and give berbantuan media Grafis terhadap hasil belajar PKn SD. *e-Journal Mimbar Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol: 2 No:1
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2006). *Guru dan Anak dalam interaksi Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fogarty, Robin. (1991). *Integrate The Curricula*. USA : Skylight Publishing.
- Hill, Susan dan Tim Hill, 1993. *The Collaborative Classroom: A guide to cooperative learning*. Victoria: Eleamor Cartain Publishing.
- Ibrahim, Fida Rachmawati, M. Nur dan Ismono. (2004). *Pembelajaran kooperatif*. Surabaya. Unesa university press.
- Indonesia. (2014). *Tempat Tinggalku*. Jakarta : Kemdikbud.
- Isman, A. (2011). "Instructional Design in Education : New Model". *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. Vol. 10 Issue 1. pp.136-142.
- Istiana, Sri. (2012). *Pengembangan media puzzle untuk pembelajaran IPS di SMP negeri 2 parengan*. Surabaya : Tesis Magister Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Johnson, David W dan Robert T Johnson. 2002. *Maningful Assessment A Manageable and Cooperative Process*. Boston: Allyn And Bacon.
- Joyce, B. and Weil, M. (1996). *Models of Teachings*. Boston:Allyn and Bacon.
- Kilinc, E. (2014). "Pre-Service Social Studies Teachers' Understandings about the Nature of the Social Studies". *International Electronic Journal of Elementary Education*. Vol. 6 No. 3. pp. 415-426.
- Matius, benyamin. (2008). *Pengembangan perangkat pembelajaran pada pelajaran sains kelas V SD kajian peristiwa alam dan sumberdaya alam dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD*. Surabaya : Tesis Magister Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Mikarsa.Hera Lestari. (2009). *Materi Pokok Pendidikan Anak SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Noviandari Kartika. (2014). *Pengembangan media animasi dalam pembelajaran inkuiri subtema lingkungan tempat tinggalku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar*. Surabaya : Tesis Magister Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Nur, Muhamad. (2011). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : KEMDIKNAS UNESA PUSAT SAINS DAN MATEMATIKA.
- Pritchard A. dan J. Woollard, 2010. *Psychology for The Classroom: Conructivism and Social Learning*. Oxon: Routledge.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Ratumanan. (2011). *Penilaian Hasil Belajar pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Surabaya: Unesa university press.
- Rias, Riaza Mohd. (2011). The Effects of Varied Animation in Multimedia Learning: Is the extra effort worthy. *International Journal of Digital Information and Wireless Communications*, 1(3): 582-590
- Riyanto, Yatim. (2014). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.

- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo persada.
- Sadiman, Arief S. ((2012)). *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2007). *Srategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, E. Robert. (2009). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.
- Slavin, R. E. (1994). *Cooperative learning : theory, reserch, and practice*. London : allya.
- Solihatini, Etin. (2014). *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono. (2014). *Pengembangan poster digital terhadap hasil belajar mata pelajaran ips materi konektivitas antar – ruang dan waktu pada siswa kelas VII SMP yos sudarso sidoarjo*. Surabaya : Tesis Magister Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Susilana, Rudi & Cepi Riyana. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Thiagarajan s, sammel dan samel. (1974). *Intruccion development for training teacher of expceptional children*. Minnesota : Indiana University.
- Tiantong, M. & Teemuangsai S. (2013). *Student Team Achievement Divisions (STAD) Technique through the Moodle to Enhance Learning Achievement*. *International Education Studies*, Vol. 6, No. 4; 2013
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Trianto.(2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Waskito. (2014). *Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia*. *Speed Journal – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 11 No 3 - 2014 - ijns.org*
- Wyk, Micheal M van. (2012). *The Effects of the STAD-Cooperative Learning Method on Student Achievement, Attitude and Motivation in Economics Education*. *J Soc Sci*, 33(2): 261-270
- _____. 2016. *Kurikulum Sekolah Dasar*. Surabaya : SDN Banyu Urip VI.