

**PENGARUH PEMBELAJARAN *KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE (TPS)*
DENGAN MEDIA MINIATUR LINGKUNGAN TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA
(Penelitian Pada Siswa Kelas III Kelurahan Sumberrejo Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:
Eman
16.0305.0176

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2021**

BAB I

PENDAHULUAN

A. LatarBelakang

Pendidikan pada hakikatnya adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik untuk mencapai tujuan yang akan tercapai. Pendidikan IPA merupakan dasar pembelajaran yang harus dipelajari dan di kembangkan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan nyata. Pembelajaran IPA di harapkan dapat menjadi pembeajaran bagi siswa untuk mengembangkan kompetensi siswa serta memahami fenomena alam sekitar sehingga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam (Rahmawati, Dias, & Dewi, 2019). IPA juga merupakan “usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran serta menggunakan prosedur yang benar, dan di jelaskan dengan penalaran sehingga menghasilkan kebutuhan yang betul” hakikat pembelajaran IPA dapat di klasifikasikan menjadi IPA sebagai proses, produk, dan sikap (Pramana & Suarjana, 2018).

Berdasarkan Permendikbud No.65 Tahun 2013, proses pembelajaran IPA perlu di pelajari dengan kaidah pendekatan saintifik atau ilmiah. Pada pendekatan saintifik, siswa diarahkan untuk mampu mengonstruk konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan pembelajaran 5 M. Tahapan tersebut meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan. Pembelajaran 5 M sendiri harus di sesuaikan di dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam menyusunnya sebagai manfaat dalam pembelajaran serta dapat mengatasi pembelajaran yang telah ada di lingkungan sekitar (Rahmawati et al., 2019).

Pembelajaran IPA hendaknya juga memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, salah satunya melalui pembelajaran dengan pendekatan lingkungan. Pendekatan lingkungan menekankan pada kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan situasi dunia nyata,

sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Hal ini di sebabkan siswa dapat mempelajari berbagai konsep dan mengaitkannya dengan dunia nyata sehingga hasil belajarnya lebih maksimal (Rahmawati et al., 2019). Adapun permasalahan, peneliti mengharapkan bisa mengatasi masalah yang telah ada saat ini.

Berdasarkan wawancara di kelurahan sumberrejo kepada bapak Ahmad Dartono, SH. M.Pdi selaku sekretaris kelurahan pada tanggal 09 November 2020. bahwa jumlah anak yang berumur 8-9 tahun untuk laki-laki berjumlah 102 siswa sedangkan perempuan berjumlah 102 siswa, mamun untuk Kelurahan Sumberrejo juga menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pembelajaran di karenakan adanya Covid-19 (Corona). Adapun pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) masih sangat sangat rendah di kelurahan sumberrejo. perkembangan pengetahuan anak, usia sekolah dasar masih kesulitan dalam memahami materi-materi khususnya ilmu pengetahuan alam (IPA) maka perlu adanya suatu metode dan model untuk mendukung penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik. Salah satunya yaitu dengan model pembelajaran *kooperatif* berbantu media miniatur lingkungan. Model pembelajaran *kooperatif* memiliki beberapa *tipe* salah satunya yaitu metode pembelajaran *Think Pair Share (TPS)*. Metode pembelajaran ini bersifat diskusi atau kelompok kecil yang saling bekerjasama atau saling membantu, sehingga peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran tidak akan merasa bosan dan jenuh karena di bantu dengan media yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat menyimpulkan bahwa proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), siswa kelas III dapat melakukannya secara maksimal dengan menggunakan metode pembelajaran *TPS*. Oleh karena itu, di anggap perlu melaksanakan penelitian, dengan menggunakan pembelajaran *TPS* dengan judul “Pengaruh pembelajaran *kooperatif tipe think pair share (TPS)* dengan media miniatur lingkungan terhadap peningkatan hasil belajar IPA tema

pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, materi ciri-ciri makhluk hidup pada siswa kelas III kelurahan sumberrejo magelang”.

B. Identifikasi Masalah

Masalah yang ada di latar belakang tentang penggunaan metode dan media dalam pembelajaran IPA di masa pandemi virus corona secara umum antara lain sebagai berikut :

1. Belum maksimalnya model ataupun metode dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19 (Corona), dengan mengikuti protokol kesehatan dalam proses pembelajaran secara langsung tatap muka atau online.
2. Belum maksimalnya media yang di gunakan dengan pembelajaran secara langsung tatap muka atau online untuk memahami siswa pada materi yang di sampaikan di masa pandemi covid-19 (Corona).
3. Guru di kelurahan sumberrejo magelang, masih mengalami kendala yaitu masih kurangnya peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan metode serta media pembelajaran yang di gunakan pada masa pandemi covid-19 (Corona) saat ini.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh metode pembelajaran *kooperatif tipe think pair share (TPS)* dengan media miniatur lingkungan yang di fokuskan pada peningkatan hasil belajar ilmu pengetahuan alam (IPA) pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, materi ciri-ciri makhluk hidup di masa pandemi covid-19 (Corona).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah di uraikan, maka dapat di rumuskan masalah penelitian yaitu “Apakah ada pengaruh Pembelajaran *kooperatif tipe think pair Share (TPS)* dengan media miniatur lingkungan terhadap peningkatan hasil belajar IPA pada masa pandemi covid-19 (Corona) ?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran *kooperatif tipe think pair share (TPS)* dengan media miniatur lingkungan terhadap peningkatan hasil belajar IPA tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, materi ciri-ciri makhluk hidup pada masa pandemi covid-19 (Corona).

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah dapat mengetahui pengaruh metode dan media pembelajaran di masa pandemi covid-19 (Corona).

2. Manfaat Praktis

a. Guru

- 1) Guru mendapatkan metode dan media baru untuk melakukan pembelajaran IPA di masa pandemi covid-19 (Corona).
- 2) Mempermudah guru melangsungkan proses pembelajaran mata pelajaran IPA

b. Siswa

- 1) Menambah kejelasan dalam memahami materi-materi IPA.
- 2) Mendapatkan cara baru dalam melangsungkan pembelajaran mata pelajaran IPA.

c. Peneliti Selanjutnya

Manfaat penelitian bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat menjadi rujukan, sumber informasi, bahan referensi penelitian yaitu Pengaruh pembelajaran *kooperatif tipe think pair share (TPS)* dengan media miniatur lingkungan dengan kajian yang berbeda di masa pandemi covid-19 (Corona).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPA

1. Pengertian Hasil Belajar

Peneliti menggunakan pengertian hasil belajar yaitu Hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar. Hasil belajar dalam silabus berfungsi sebagai petunjuk tentang perubahan perilaku yang akan di capai oleh siswa sehubungan dengan kegiatan belajar yang di lakukan, sesuatu dengan kompetensi dasar dan materi standar dalam pengkajian. Hasil belajar bisa berbentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (*Learning*, 2018). Dan peneliti juga menggunakan pendapat Slameto mengemukakan, “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (Bogor, n.d.).

2. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Peneliti menggunakan evaluasi hasil belajar memiliki tujuan-tujuan tertentu yaitu (Keberagaman, 2018) :

- 1) Memberikan informasi tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui berbagai kegiatan belajar.
- 2) Memberikan informasi yang dapat di gunakan untuk membina kegiatan-kegiatan belajar siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu.
- 3) Memberikan informasi yang dapat di gunakan untuk mengetahui kemampuan siswa, menetapkan kesulitan-kesulitannya dan menyerahkan kegiatan kegiatan remedial (Perbaikan).

- 4) Memberikan informasi yang dapat di gunakan sebagai dasar untuk mendorong motivasi belajar siswa dengan cara mengenal kemajuan sendiri dan merangsangnya untuk melakukan upaya perbaikan.

3. Pendekatan Penilaian Hasil Belajar

Peneliti menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP), menyatakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) atau dikenal dengan istilah *Criterion Referenced test* adalah penilaian yang mengacu kepada kriteria pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Nilai-nilai yang di peroleh peserta didik di kaitkan dengan tingkat pencapaian penguasaan (*Mastery*) peserta didik tentang materi pengajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan. Ataupun menentukan batas lulus (*Passing grade*) dengan pendekatan PAP maka setiap skor peserta didik di bandingkan dengan skor ideal yang mungkin di capai oleh peserta didik. Misalnya dalam suatu tes di tetapkan skor idealnya adalah 100, maka peserta didik yang memperoleh skor 65 sama dengan memperoleh nilai 6,5 dalam skala 0 – 10. Demikian seterusnya (Keberagaman, 2018).

4. Domain Hasil Belajar

Domain hasil belajar adalah perilaku - perilaku kejiwaan yang akan di ubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu di bagi dalam tiga domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Potensi perilaku domain hasil belajar ini juga dapat mengubah perilaku dan hasil perubahan perilaku pada kognitif, afektif dan psikomotorik itu sendiri. Setiap siswa mempunyai potensi untuk di didik. Potensi itu merupakan perilaku yang dapat di wujudkan menjadi kemampuan nyata. Potensi jiwa yang dapat mengubahnya melalui pendidikan meliputi dominan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan atau pembelajaran adalah usaha mengubah potensi perilaku kejiwaan agar mewujudkan menjadi kemampuan. Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha

pendidikan. Kemampuan menyangkut domain kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hasil belajar atau perubahan tingkah laku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran maupun hasil sampingan pengiring. Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang di rencanakan untuk mewujudkan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Sedang hasil pengiring adalah hasil yang tercapai namun tidak di rencanakan untuk mencapainya (Purwanto. 2011: 49).

Peneliti menggunakan domain belajar karena Domain hasil belajar adalah perilaku – perilaku kejiwaan yang akan di ubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu di bagi dalam tiga domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik terhadap *input*, proses dan hasil belajar melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, materi ciri-ciri makhluk hidup di kelurahan sumberrejo magelang (Purwanto 2013 : 49).

5. Hasil Belajar IPA

a) Hasil Belajar IPA

Mengacu pada penjelasan-penjelasan sebelumnya dapat di simpulkan bahwa hasil belajar IPA Berdasarkan Permendikbud No.65 Tahun 2013, proses pembelajaran IPA perlu di pandu dengan kaidah pendekatan saintifik atau ilmiah. Pada pendekatan saintifik, siswa di arahkan untuk mampu mengonstruk konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan pembelajaran 5 M. Tahapan tersebut meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan. Kegiatan mengamati dan menanya memuculkan atensi siswa terhadap pembelajaran, tahap mengumpulkan informasi membuat siswa berperan aktif dan terjun secara langsung dalam permasalahan. Tahap mengkomunikasikan akan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Keunggulan pembelajaran dengan pendekatan saintifik yaitu mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, kesadaran untuk belajar, hasil belajar siswa serta melatih siswa dalam mengomunikasikan ide-ide. Pembelajaran IPA hendaknya juga memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, salah satunya melalui pembelajaran dengan pendekatan lingkungan. Pendekatan lingkungan menekankan pada kegiatan pembelajaran yang di kaitkan dengan situasi dunia nyata, sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Hal ini di sebabkan siswa dapat mempelajari berbagai konsep dan mengaitkannya dengan dunia nyata sehingga hasil belajarnya lebih maksimal (Rahmawati et al., 2019). IPA juga berarti ilmu tentang pengetahuan alam dengan kata lain pengetahuan mengenai alam semesta dengan segala isinya. Depdiknas menyampaikan bahwa ilmu pengetahuan alam berkaitan tentang cara mencari tahu alam secara terstruktur.

Hasil belajar IPA terdiri atas tiga dimensi yaitu produk, proses, dan sikap ilmiah. Optimalnya capaian hasil belajar siswa di tiga di mensi tersebut di pengaruhi oleh beberapa faktor yang harus di ketahui oleh guru-guru IPA. Di sisi lain, pemilihan pendekatan pembelajaran dan lingkungan belajar merupakan dua faktor eksternal yang sering di kaji di berbagai penelitian lainnya. Berkaitan dengan hal tersebut, guru IPA pun harus teliti dan cermat dalam memilih model, strategi, metode, maupun teknik belajar ketika menyelenggarakan proses pembelajaran IPA. Pemilihan bentuk pembelajaran tersebut harus di sesuaikan dengan gaya belajar dan karakteristik siswa, karakteristik materi pelajaran, serta di tekankan pada kegiatan siswa (Rahmawati et al., 2019).

b) Tipe Kegiatan Belajar

Peneliti menggunakan 2 *Tipe* Kegiatan Belajar menurut *Gagne* yaitu yang pertama menggunakan Stimulus response

learning atau kegiatan belajar tindak balas, *tipe* ini berhubungan dengan perilaku peserta didik yang secara sadar melakukan respons tepat terhadap *stimulus* yang dimanipulasi dalam situasi pembelajaran. Dan yang kedua peneliti menggunakan *tipe* kegiatan menggunakan *Problem solving learning* atau kegiatan belajar pemecahan masalah, *tipe* ini berhubungan dengan kegiatan peserta didik menghadapi persoalan dan memecahkannya sehingga pada akhirnya peserta didik memiliki kecakapan dan keterampilan baru dalam pemecahan masalah (Suprijono 2015 : 10-11).

c) Teori Belajar Kognitif

Peneliti menggunakan Teori belajar Kognitif di karenakan Perkembangan kognitif merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kurikulum. Pentingnya tahap perkembangan *kognitif* dalam pendidikan berkaitan dengan kemampuan persepsi siswa, ingatan siswa, asosiasi, penalaran dan pemecahan masalah. Menurut *Piaget*, proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap perkembangan sesuai dengan umurnya (Romsih, 2019). Jadi peneliti mengambil penelitian di Kelurahan Sumberrejo Magelang, Sebab kelas III tersebut masuk pada perkembangan kognitif umur di perkiraan masuk 8-9 tahun maka dari itu peneliti menggunakan pendapat dari *Paul Suparno* menggambarkan perkembangan kognitif menurut *Jean Piaget* pada tahap yaitu operasi *konkret* yaitu di usia umur 8-11 tahun ciri pokok perkembangannya yaitu pakai aturan jelas atau *logis reversibel* dan kekal. Peneliti juga menambahkan teori untuk memperkuat untuk melakukan penelitian di kelas III yaitu menggunakan teori belajar menurut *Gagne* berpendapat bahwa dalam belajar ada dua objek yang dapat di peroleh siswa yaitu objek langsung dan objek tak langsung. Objek tak langsung antara lain kemampuan menyelidiki dan memecahkan masalah, belajar mandiri, bersikap positif terhadap mata pelajaran, dan tahu bagaimana semestinya belajar. Sedangkan objek langsung

berupa fakta, keterampilan, konsep dan aturan. Teori belajar *W. Brownwill*, dalam teori ini mengemukakan bahwa mata pelajaran harus merupakan belajar bermakna dan pengertian. Belajar hakikat merupakan suatu proses yang bermakna. Dan teori belajar *Baruda* mengemukakan bahwa siswa belajar itu melalui meniru, Pengertian meniru bukan berarti menyontek tetapi meniru hal-hal yang dilakukan oleh orang lain terutama guru. Jika tulisan guru baik, guru berbicara sopan santun dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar, tingkah laku yang terpuji, menerangkan dengan jelas dan sistematis maka siswa akan menirunya. (*Behavioristik & Laku*, 2015) maka dari itu peneliti mengambil mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai penelitian.

Mengacu pada penjelasan-penjelasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA mempelajari tentang pengetahuan alam dengan kata lain pengetahuan mengenai alam semesta dengan segala isinya. Depdiknas menyampaikan bahwa ilmu pengetahuan alam berkaitan tentang cara mencari tahu alam secara terstruktur, pembelajaran IPA hendaknya juga memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, salah satunya melalui pembelajaran dengan pendekatan lingkungan. Pendekatan lingkungan menekankan pada kegiatan pembelajaran yang dikaitkan dengan situasi dunia nyata, sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir. Siswa dapat mempelajari berbagai konsep dan mengaitkannya dengan dunia nyata, sehingga hasil belajarnya lebih maksimal. Maka dari itu peneliti mengupayakan dan menggunakan proses pembelajaran IPA melalui Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk hidup, materi ciri-ciri makhluk hidup terhadap peningkatan hasil belajar IPA di kelurahan sumberrejo magelang.

B. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS)

1. Pembelajaran pada saat pandemi Covid-19 (Corona)

Pembelajaran pada saat pandemi Covid-19 (Corona) pelaksanaannya dengan cara online, daring atau pembelajaran jarak jauh,

untuk bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan melalui pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat komputer atau *gadget* yang saling terhubung antara siswa. Beberapa teknologi informasi yang dapat di manfaatkan sebagai media pembelajaran di antaranya dengan menggunakan *E-learning*. *E-learning* merupakan inovasi yang dapat di manfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. *E-learning* adalah suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet atau media jaringan komputer lainnya yang bisa di akses kapan pun dan di mana pun. Pada masa pandemi covid-19 ini *E-learning* di gunakan oleh semua tingkat pendidikan, baik TK, SD, SMP, SMA maupun Perguruan Tinggi dengan harapan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Pembelajaran jarak jauh siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapan pun dan di mana pun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *google classroom*, *video converence*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang *variatif*. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Serta semua literatur dalam *E-learning* mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran online. Ini di sebabkan faktor lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik (Lampuhyang et al., 2020).

Pandemi Covid-19 ini memaksa semua guru dan dosen harus melakukan aktivitas belajar mengajar melalui pembelajaran dalam jaringan (Daring). Pembelajaran daring ini sendiri membutuhkan kreativitas dan inovasi dari para pendidik, sehingga pembinaan,

transfer pengetahuan dan keterampilan dapat berjalan dengan baik. Semua pendidik harus menguasai komunikasi dalam jaringan, yakni cara berkomunikasi yang di mana cara penyampaian dan menerima pesan yang di lakukan melalui jaringan internet. Dengan munculnya pandemi Covid-19 kegiatan belajar mengajar yang semula di laksanakan di sekolah kini menjadi belajar di rumah melalui daring (Hindu, Gusti, Sugriwa, & Muliani, 2020).

Pembelajaran daring memiliki potensi-potensi, antara lain : kebermaknaan belajar, kemudahan mengakses, dan peningkatan hasil belajar. Dalam konteks belajar secara online, mahasiswa dapat berhubungan secara cepat dan langsung dengan teks, gambar, suara, data, dan video dua arah, dengan bimbingan pengajar. Tutorial tatap muka di ganti dengan perantara teknologi yang di sebut *tuweb* di harapkan hasil belajar menjadi bagus di tengah maraknya covid-19. Pembelajaran daring dapat di jadikan solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam. Seperti yang terjadi ketika pemerintah menetapkan kebijakan social *distancing*. Social distancing di terapkan oleh pemerintah dalam rangka membatasi interaksi manusia dan menghindarkan masyarakat dari kerumunan agar terhindar dari penyebaran covid-19. Kebijakan ini menjadikan kegiatan belajar mengajar dalam konteks tatap muka di hentikan sementara. Pemerintah mengganti pembelajaran dengan system pembelajaran daring melalui aplikasi pembelajaran daring yang sudah ada. Dengan adanya kebijakan ini menjadikan pembelajaran daring yang sebelumnya masih tidak maksimal diterapkan menjadi satu-satunya pilihan bentuk pembelajaran (Hindu et al., 2020).

2. Pengetian Model Pembelajaran

Peneliti menggunakan pengertian model dapat di artikan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat di gunakan untuk membentuk kurikulum (Rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran dan membimbing

pembelajaran di kelas atau yang lain yaitu di luar ruangan. (Kemampuan, Matematis, Matematika, Tarbiyah, & Keguruan, 2019). Dan Perbedaan metode *TPS* biasa dengan metode *TPS* dalam penelitian ini adalah yaitu Kelurahan Sumberrejo Magelang, menggunakan metode *TPS* dengan dengan cara belajar kelompok kecil sambil bermain bekerjasama dengan orang tua. Dan menggunakan metode *TPS* dengan memberikan perlakuan menggunakan metode *TPS* dengan media miniatur lingkungan.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a) Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Peneliti menggunakan pendapat Suprijono (2011: 58) menyebutkan bahwa ada unsur-unsur dasar pembelajaran *kooperatif* yang membedakannya dengan pembelajaran kelompok yang di lakukan asal-asalan. Unsur-unsur dasar tersebut meliputi saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, *interaksi promotif*, komunikasi antar anggota, dan pemrosesan kelompok (Negeri & Murti, 2017). Peneliti juga menggunakan pengertian *Cooperative Learning* berasal dari kata *Cooperative* yang berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Pembelajaran *kooperatif* adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis menggabungkan interaksi antara sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata (Kemampuan et al., 2019).

Jadi kesimpulan dari model *Kooperatif* yaitu model saling bergantung positif, di mana peserta didik individu yang kurang pandai, meminta bantuan kepada peserta didik yang pandai, dari perseorangan atau individu maupun kelompok. Model *Kooperatif* bertujuan secara sadar membantu proses pembelajaran dalam kesulitan belajar ataupun kurang memahami materi.

b) Unsur - Unsur Dan Ciri-Ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Peneliti menggunakan unsur dan ciri model pembelajaran *koopertif positiv interdependence* (Saling ketergantungan positif) saling ketergantungan positif. Unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran *kooperatif* ada dua pertanggungjawaban kelompok. Pertama, mempelajari bahan yang di tugaskan kepada kelompok. Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang di tugaskan tersebut (Suprijono 2015 : 77-78).

c) Tujuan Pembelajaran Kooperatif

1) Hasil Belajar

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun domain kognitif terdiri dari yaitu : pengetahuan, ingatan, pemahaman, menjelaskan, meringkas, mencontoh, menerapkan, menguraikan, menentukan hubungan, mengorganisasikan, merencanakan, membentuk pengetahuan baru dan menilai. Untuk domain afektif yaitu : sikap menerima, memberikan, nilai, dan organisasi. Sedangkan domain psikomotorik terdiri dari : keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, kecakapan dan informasi. Harus di ingat bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi yang di miliki setiap individu peserta didik (Suprijono : 6-7).

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Pembelajaran *kooperatif* menyajikan peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi, untuk bekerja dan saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama (Suprihatiningrum 2013 : 197).

3) Pengembangan Keterampilan Sosial

Pembelajaran *kooperatif* mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan *kolaborasi*. Keterampilan ini sangat

penting untuk di miliki, di dalam masyarakat. Keterampilan-keterampilan khusus dalam pembelajaran *kooperatif*, di sebut keterampilan *kooperatif* dan berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas (Suprihatiningrum 2013 : 197-198).

d) Keterampilan – Keterampilan Kooperatif

Peneliti menggunakan tujuan dan keterampilan pembelajaran *Kooperatif* dalam proses pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, materi ciri-ciri makhluk hidup di kelurahan sumberrejo magelang (Suprihatiningrum 2013 : 197-200).

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)

a) Karakteristik Model Pembelajaran TPS

Menurut (Suprijono 2015 : 72-74) pembelajaran *TPS* mempunyai karakteristik :

- 1) Peserta didik bertanggung jawab atas belajar siswa sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang di hadapkan pada siswa.
- 2) Guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan dukungan tetapi tidak mengarahkan kelompok ke arah hasil yang sudah disiapkan oleh guru.
- 3) Bentuk-bentuk *assesment* oleh sesama peserta didik di gunakan untuk melihat hasil prosesnya.
- 4) Guru memberikan arahan kelompok-kelompok untuk menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan. Serta guru menyediakan bahan-bahan informasi yang di rancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran.

b) Langkah – Langkah Pembelajaran TPS

Selain unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit, model ini sangat berguna untuk membantu siswa

menumbuhkan kemampuan kerjasama, berpikir kritis, dan kemampuan membantu teman (Suprihatiningrum 2013 : 192). Terdapat 6 langkah utama atau tahapan didalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran *TPS* sebagai berikut :

1) Fase 1 (Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa)

Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin di capai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.

3) Fase 2 (Menyimak informasi)

Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.

4) Fase 3 (Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar)

Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.

5) Fase 4 (Membimbing kelompok bekerja dan belajar)

Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat peserta didik mengajarkan tugas masing-masing.

6) Fase 5 (Evaluasi)

Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah di pelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karyanya.

7) Fase 6 (Memberikan penghargaan)

Guru mencari cara-cara untuk menghargai, baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok (Suprihatiningrum 2013 : 193).

Menurut suprijono (2015: 84) memaparkan sintak model pembelajaran *TPS* terdiri dari enam fase yaitu sebagai berikut :

a. Fase pertama (Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa)

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik atau siswa siap untuk belajar.

b. Fase dua (Menyajikan Informasi)

Guru mempresentasikan informasi kepada peserta didik atau siswa.

c. Fase tiga (Mengorganisasi peserta didik kedalam tim-tim belajar)

Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik atau siswa tentang cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien.

d. Fase empat (Membantu kerja tim dan belajar)

Guru membantu tim-tim belajar selama peserta didik atau siswa mengerjakan tugasnya.

e. Fase lima (Mengevaluasi)

Guru menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.

f. Fase enam (Memberikan pengakuan atau penghargaan)

Guru mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok.

c) Manfaat Pembelajaran TPS

Menurut (Suprijono 2015: 86) menjabarkan beberapa manfaat pembelajaran *TPS* yaitu sebagai berikut:

- 1) Memberikan kesempatan terjadinya belajar berdemokrasi.
- 2) Meningkatkan penghargaan peserta didik pada pembelajaran akademik dan mengubah norma-norma yang terkait dengan prestasi.
- 3) Mempersiapkan peserta didik belajar mengenai *kolaborasi* dan berbagai keterampilan sosial melalui peran aktif peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil.
- 4) Memberi peluang terjadinya proses partisipasi aktif peserta didik dalam belajar dan terjadinya dialog interaktif.
- 5) Menciptakan iklim sosio emosional yang positif.

- 6) Menumbuhkan *produktivitas* dalam kelompok.
- 7) Menumbuhkan kesadaran pada peserta didik arti penting aspek sosial dalam individunya. Secara sosiologis pembelajaran *TPS* dapat menumbuhkan kesadaran *altruisme* dalam diri peserta didik. Kehidupan sosial adalah sisi penting dari kehidupan individual.

d) Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *TPS*

Peneliti menggunakan penjelasan karakteristik, langkah-langkah, manfaat, kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *TPS* sebagai tahap untuk melakukan pendekatan metode pembelajaran *Tipe Think Pair Share (TPS)* terhadap peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, materi ciri-ciri makhluk hidup di kelurahan sumberrejo magelang (Suprihatiningrum 2013 : 193 – 202).

e) Pendekatan Metode Pembelajaran *Tipe Think Pair Share (TPS)*

Peneliti menggunakan pengertian Metode Pembelajaran *Tipe Think Pair Share* yaitu metode pembelajaran *Think Pair Share* melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dan merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Pembelajaran dengan metode pembelajaran *Think Pair Share* ini, dengan asumsi bahwa semua diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam *Think Pair Share* dapat memberi siswa lebih banyak waktu untuk berpikir, untuk merespon dan saling membantu (Wulandari, Bagus, Surya, & Suniasih, 2018).

Peneliti mengambil kutipan dari (Suprijono 2015 : 110) *Think Pair Share* bahwa Seperti namanya “*Thinking*”, pembelajaran ini diawali dengan guru mengajukan pertanyaan atau isu terkait

dengan pelajaran untuk dipikirkan oleh peserta didik. Guru memberikan kesempatan kepada siswa memikirkan jawabannya.

Selanjutnya "*Pairing*", pada tahap ini guru meminta peserta didik berpasang-pasangan. Beri kesempatan kepada pasangan-pasangan itu untuk berdiskusi. Di harapkan diskusi ini dapat memperdalam makna dari jawaban yang telah dipikirkannya melalui *intersubjektif* dengan pasangannya.

Hasil diskusi *intersubjektif* ditiap-tiap pasangan hasilnya di bicarakan degan pasangan seluruh kelas. Tahap ini di kenal dengan "*Sharing*". Dalam kegiatan ini di harapkan terjadi tanya jawab yang mendorong pada pengonstruksian pengetahuan secara *integratif*. Peserta didik dapat menemukan struktur dari pengetahuan yang di pelajarnya.

Jadi peneliti menyimpulkan keseluruhan dari Model Pembelajaran *Kooperatif* terdapat karakteristik, langkah-langkah, manfaat, kelebihan dan kekurangan melalui pendekatan metode *Tipe Think Pair Share* di dalam model pembelajaran telah jelas tujuan dan apa yang harus dilakukan guru atau pendidik dalam pembelajaran. Bekerjasama dengan orang tua masing-masing dari peserta didik di masa pandemi covid-19 (Corona).

C. Media Miniatur Lingkungan

1. Media

a) Pengertian Media

Peneliti menggunakan pengertian media yaitu media adalah segala sesuatu membantu guru agar proses belajar siswa lebih efektif dan efisien, memperjelas perjanjian pesan agar tidak selalu bersifat *verbalitasi*, mengawasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, dengan menggunakan media secara tepat mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama pada anak didik (Kanak-kanak, 2017).

b) Sumber belajar

Peneliti menggunakan pengertian sumber belajar yaitu sumber belajar adalah sumber-sumber yang mendukung belajar termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran (Arsyad : 2019 : 8).

c) Alat peraga

Peneliti menggunakan pengertian alat peraga yaitu Alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran, dan segala macam benda yang di gunakan untuk memperagakan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, materi ciri-ciri makhluk hidup di kelurahan sumberrejo magelang (Arsyad 2019 : 9).

d) Landasan Teoretis Penggunaan Media Pendidikan

Peneliti menggunakan landasan *teoritis* penggunaan media pendidikan yaitu salah satu yang paling banyak di jadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar merupakan *elaborasi* yang rinci yaitu hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (*Konkret*), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang *verbal* (*Abstrak*). Jadi penelitian dalam pembelajaran langsung (*Konkret*) menggunakan media miniatur lingkungan pada kelas III di kelurahan sumberrejo magelang (Arsyad 2019 : 13).

e) Ciri-ciri Media Pendidikan

Peneliti menggunakan ciri media pendidikan yaitu ciri *manipulatif* ketika penelitian di laksanakan yaitu menggunakan foto kamera setiap proses pembelajaran berlangsung dalam penelitian. Demikian pula, suatu aksi gerakan siswa dapat di rekam dengan foto kamera untuk dapat di foto mengambil dokumentasi penelitian di kelurahan sumberrejo magelang (Arsyad 2019 : 16).

f) Fungsi Media Dan Manfaat Media Pendidikan

Peneliti menggunakan fungsi media yaitu berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus di rancang secara lebih sistematis dan psikologis di lihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa (Arsyad 2019 : 25).

Peneliti juga menggunakan manfaat media yaitu mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Arsyad 2019 : 19-20).

g) Penggunaan Media

Peneliti menggunakan media berjenis media berbasis *visual* yaitu media *visual* adalah media yang hanya dapat di lihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering di gunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran (Arsyad 2019 : 89). Media *visual* ini terdiri atas media yang tidak dapat di proyeksikan (*Non projected visual*) dan media yang dapat di proyeksikan (*Project visual*). Media yang dapat

di proyeksikan bisa berupa gambar diam (*Still pictures*) atau bergerak (*Motion picture*) (Komunikasi, Islam, Universitas, Washliyah, & Issn, 2019).

2. Miniatur

a) Pengertian Miniatur

Miniatur adalah benda tiruan tiga *dimensional* dari beberapa obyek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu ruwet untuk di bawah kedalam kelas dan di pelajari pembelajaran dalam wujud aslinya. Miniatur lingkungan merupakan jenis model yang dipergunakan untuk memperlihatkan permainan (Qomariyah et al., 2015).

Beberapa benda yang digolongkan kedalam media tiga dimensi antara lain: kelompok pertama adalah kelompok benda asli, model, atau tiruan sederhana, *mock up*, dan barang contoh atau *specimen*. Kelompok kedua adalah diorama dan pameran (Qomariyah et al., 2015).

Miniatur adalah suatu model hasil penyederhanaan suatu realitas tetapi tidak menunjukkan aktivitas atau tidak menunjukkan suatu proses, miniatur ini mampu menjelaskan kepada para siswa detail dari sebuah objek yang menjadi topik bahasan secara tiga dimensi. Miniatur merupakan salah satu media yang berbentuk 3 dimensi, karena miniatur ini dapat di ketahui semua sisi-sisinya dan dalam bentuk nyata. Miniatur adalah salinan atau model yang lebih kecil dari ukuran sebenarnya. Miniatur termasuk salah satu jenis model yang disederhanakan yang di tinjau dari cara pembuatannya. Jadi media miniatur adalah media yang di gunakan dalam pembelajaran yang menyerupai benda aslinya atau lebih kecil dari benda aslinya dengan skala tertentu dan berbentuk 3 dimensi dan penyampaiannya secara *visual*. Media miniatur termasuk dalam bentuk model, karena miniatur ini merepresentasi dari benda aslinya, tetapi dalam miniatur ini tidak dapat menunjukkan sebuah kegiatan

maupun suatu proses dari benda yang di miniaturkan (Qomariyah et al., 2015).

Berdasarkan beberapa pengertian dari beberapa ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dengan desain yang menarik untuk mengefektifkan suatu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran di masa pandemi Covid-19 (Corona).

Berdasarkan atas beberapa fungsi media miniatur pembelajaran yang di kemukakan, maka peneliti membuat kesimpulan bahwa penggunaan media miniatur dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Terhadap pemahaman isi pelajaran, secara nalar dapat di kemukakan bahwa dengan penggunaan media miniatur akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Peserta didik yang belajar lewat mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya "*ingatan*" bertahan, di bandingkan dengan siswa yang belajar lewat melihat atau sekaligus mendengarkan dan melihat. Media miniatur pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa murid ke dalam suasana rasa senang dan gembira, di mana ada keterlibatan emosional dan mental. Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat peserta didik belajar dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup, yang nantinya bermuara kepada peningkatan pemahaman pembelajaran terhadap tema pengalaman, materi kerjasama di lingkungan rumah, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dan penelitian media miniatur di gunakan sebagai tindak lanjut ke tahap berikutnya yaitu lingkungan siswa kelas III di kelurahan sumberrejo magelang.

3. Lingkungan

a) Pengertian Lingkungan

Peneliti menggunakan pengertian lingkungan yaitu Lingkungan dalam pengertian umum, berarti situasi di sekitar kita. Dalam lapangan pendidikan, arti lingkungan itu luas sekali, yaitu segala sesuatu yang berada di luar diri anak, dalam alam semesta ini. Lingkungan ini mengitari manusia sejak manusia dilahirkan sampai dengan meninggalnya. Antara lingkungan dan manusia ada pengaruh yang timbal balik, artinya lingkungan mempengaruhi manusia, dan sebaliknya, manusia juga mempengaruhi lingkungan di sekitarnya. (Lingkungan et al., 2017) dan penelitian proses pembelajaran ini yaitu bisa diterapkan di lingkungan sekolah, rumah, maupun masyarakat (Triwiyanto 2014 : 71-82).

b) Profesionalisme Guru dalam Mengelola Lingkungan Belajar

Peneliti menggunakan *profesionalisme* dalam mengelola lingkungan belajar mengutip dari menggunakan kompetensi dalam memelihara keselamatan lingkungan belajar yaitu area seni, di mana membuat keterampilan seni keterampilan tangan dengan bentuk persegi empat hasil karya guru yaitu media miniatur lingkungan menggunakannya dalam pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)* sebagai penelitian kelas III di kelurahan sumberrejo magelang (Marya, Rita, Nugraha, Dkk. 2010 : 141-144).

Peneliti menyimpulkan bahwa pengertian lingkungan, *profesionalisme* guru dalam mengelola lingkungan belajar, serta peran orang tua dan masyarakat pada masa pandemi Covid 19 (Corona). Suatu proses pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)* terhadap peningkatan hasil belajar tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, materi ciri-ciri makhluk hidup pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas III di kelurahan sumberrejo magelang.

D. Pengaruh Pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)* Dengan Media Miniatur Lingkungan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA

Mengacu pada penjelasan-penjelasan sebelumnya dapat di simpulkan bahwa hasil belajar IPA mempelajari tentang pengetahuan alam dengan kata lain pengetahuan mengenai alam semesta dengan segala isinya. Depdiknas menyampaikan bahwa ilmu pengetahuan alam berkaitan tentang cara mencari tahu alam secara terstruktur, pembelajaran IPA hendaknya juga memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, salah satunya melalui pembelajaran dengan pendekatan lingkungan. Pendekatan lingkungan menekankan pada kegiatan pembelajaran yang di kaitkan dengan situasi dunia nyata, sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir. Siswa dapat mempelajari berbagai konsep dan mengaitkannya dengan dunia nyata, sehingga hasil belajarnya lebih maksimal. Maka dari itu peneliti mengupayakan dengan situasi masa pandemi Covid-19 (Corona) saat ini, menggunakan proses pembelajaran IPA melalui tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, materi ciri-ciri makhluk hidup terhadap peningkatan hasil belajar IPA Kelas III di kelurahan sumberrejo magelang.

Mengacu pada pendapat Suprijono (2011: 58) menyebutkan bahwa ada unsur-unsur dasar pembelajaran *kooperatif* yang membedakannya dengan pembelajaran kelompok yang di lakukan asal-asalan. Unsur-unsur dasar tersebut meliputi saling ketergantungan positif, tanggung jawab peseorangan, *interaksi promotif*, komunikasi antar anggota, dan pemrosesan kelompok (Negeri & Murti, 2017). Maka dari itu model *Kooperatif* yaitu model saling bergantung positif, dimana peserta didik individu yang kurang pandai, meminta bantuan kepada peserta didik yang pandai, dari perseorangan atau individu maupun kelompok. Model *Kooperatif* bertujuan secara sadar membantu proses pembelajaran dalam kesulitan belajar ataupun kurang memahami materi pada masa pandemi Covid-19 (Corona). Karena dalam model *Kooperatif* salah satunya yaitu

Pembelajaran *Kooperatif* mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan *kolaborasi*. Keterampilan ini sangat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat. Keterampilan-keterampilan khusus dalam pembelajaran *Kooperatif*, di sebut keterampilan *Kooperatif* dan berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas (Suprihatiningrum 2013 : 197-198).

Selanjutnya menggunakan metode *Think Pair Share* dimana dalam metode ini yaitu saling membantu dan bekerjasama dalam dalam belajar dimana terlebih dahulu dalam pembelajaran yaitu *Think* (Berpikir dalam setiap apapun materi yang dijelaskan), lalu *Pair* (Berpasangan untuk berdiskusi) dan terakhir *Share* (Hasil diskusi di bagi dalam mendapatkan pengetahuan). Bekerjasama dengan orang tua masing-masing dari peserta didik melalui pembelajaran daring.

Miniatur adalah benda tiruan tiga dimensional dari beberapa obyek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu ruwet untuk di bawah ke dalam kelas dan di pelajari pembelajaran dalam wujud aslinya. Miniatur lingkungan merupakan jenis model yang di pergunakan untuk memperlihatkan permainan. Beberapa benda yang di golongan ke dalam media miniatur antara lain : kelompok pertama adalah kelompok benda asli, model, atau tiruan sederhana, *mock up*, dan barang contoh atau specimen untuk dapat di miniaturkan dalam pembuatan media miniatur lingkungan (Qomariyah et al., 2015).

Mengacu pada penjelasan-penjelasan sebelumnya menggunakan pengertian lingkungan yaitu Lingkungan dalam pengertian umum, berarti situasi di sekitar kita. Dalam lapangan pendidikan, arti lingkungan itu luas sekali, yaitu segala sesuatu yang berada di luar diri anak, dalam alam semesta ini. Lingkungan ini mengitari manusia sejak manusia dilahirkan sampai dengan meninggalnya. Antara lingkungan dan manusia ada pengaruh yang timbal balik, artinya lingkungan mempengaruhi manusia, dan sebaliknya, manusia juga mempengaruhi lingkungan di sekitarnya. (Lingkungan et al., 2017) dan penelitian proses pembelajaran ini yaitu

bisa diterapkan di lingkungan sekolah, rumah, maupun masyarakat (Triwiyanto 2014 : 71-82).

Adapun menggunakan peran serta orang tua dan masyarakat yaitu peran serta orang tua dan masyarakat keterlibatan dalam pemenuhan fasilitas untuk menunjang kebutuhan lingkungan belajar anak serta keikutsertaan orang tua dan masyarakat dalam program pembelajaran anak pada masa pandemi saat ini. Dengan menggunakan media miniatur lingkungan terhadap peningkatan hasil belajar IPA pada siswa Kelas III kelurahan sumberrejo magelang (Maryana, Rita, Nugraha, Dkk. 2010 : 150-151).

Jadi kaitan pembelajaran hasil belajar IPA yaitu mempelajari ilmu alam memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, salah satunya melalui pembelajaran dengan pendekatan lingkungan. Pendekatan lingkungan menekankan pada kegiatan pembelajaran yang di kaitkan dengan situasi dunia nyata. Dengan menggunakan pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)* akan bekerjasama dan saling membantu jika ada kesulitan dalam mata pelajaran IPA di masa pandemi Covid-19 (Corona), di karenakan dari mata pelajaran IPA materinya di kaitkan dengan situasi dunia nyata. Oleh sebab itu dengan menggunakan media miniatur Lingkungan secara nyata siswa dapat memahami materi yang di berikan dan akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPA pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, materi ciri-ciri makhluk hidup siswa kelas III di kelurahan sumberrejo magelang.

E. Penelitian Yang Relevan

Menurut Tri Sutrisno, dalam penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)* dengan media *Visual* dalam peningkatkan hasil belajar IPS pada siswa.” memperoleh hasil bahwa tindakan kelas yang di laksanakan dalam 3 siklus dapat di simpulkan bahwa penerapan *Think Pair Share* dengan media *visual* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi kegiatan jual

beli bagi siswa kelas III SD Negeri 7 Kutosari tahun ajaran 2015/2016. Dapat membuktikan dengan meningkatnya nilai IPS setiap siklusnya yaitu sebelum tindakan nilai rata-rata IPS (73,54 %), siklus I nilai rata-rata diatas KBM (74,5%), siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi (85%). Dan siklus III mengalami peningkatan nilai rata-rata menjadi (89 %).

Penelitian kedua oleh I.W Daniel Wiriantara (2017) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *TPS* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD No. 1 Mengwitani. Hasil dari penelitian ini yaitu kemampuan siswa kelas V dalam memahami pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menggunakan model pembelajaran *TPS* mengalami peningkatan. Dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai evaluasi Mata pelajaran IPA setiap siklusnya yaitu sebelum tindakan nilai rata-rata IPA (65,62 %), siklus I nilai rata-rata diatas KBM (80,15 %), dan siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi (87,5 %).

Penelitian ketiga oleh Putu Santra (2017) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan *Power Point* terhadap hasil belajar IPA untuk Siswa diKelas III SD N gugus 1 Kecamatan Kubutambahan. Hasil dari penelitian ini yaitu kemampuan siswa kelas III dalam memahami pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan *Power Point* dan siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *konvensional*. Dapat membuktikan dengan meningkatnya nilai evaluasi Mata pelajaran IPA setiap siklusnya yaitu sebelum tindakan nilai rata-rata IPA (63 %), siklus I nilai rata-rata diatas KBM (80,19 %), dan siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi (96 %).

Jadi kesimpulannya dari ketiga penelitian sebelumnya adalah menggunakan pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* dengan media yang beragam. Pada penelitian pertama yaitu pelajaran IPS, untuk penelitian kedua yaitu pelajaran IPA dan untuk penelitian ketiga yaitu pelajaran

IPA. Maka dari itu dapat membuktikan bahwa terjadi pengaruh atau peningkatan hasil belajar pada ketiga penelitian tersebut.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah pada populasi penelitian karena pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas III di kelurahan sumberrejo magelang. Selain dari populasi, perbedaan penelitian juga di lihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, materi ciri-ciri makhluk hidup pada siswa SD kelas III. Dari penelitian yang telah di lakukan oleh Tri Sutrisno, I.W Daniel Winantara dan Putu Santra dengan menggunakan metode pembelajaran *kooperatif think pair share (TPS)* telah mengalami peningkatan (Ada pengaruhnya). Sehingga dengan penelitian tersebut, memperkuat peneliti agar dapat melakukan penelitian dalam pengaruh pembelajaran *kooperatif think pair share (TPS)* dengan media miniatur lingkungan di kelurahan sumberrejo magelang.

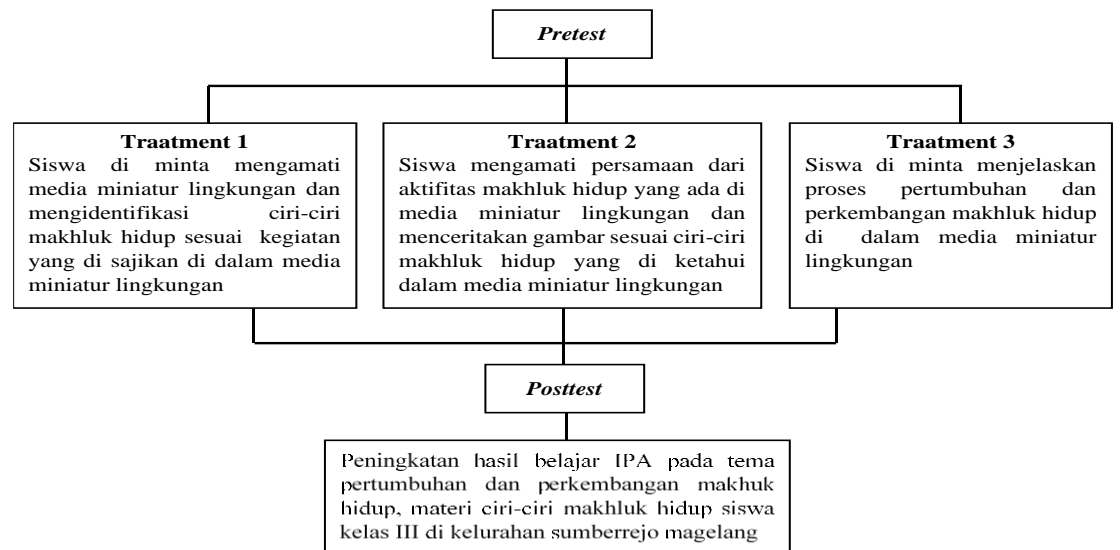
F. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini menggunakan Metode Pembelajaran *Tipe Think Pair Share* yaitu metode pembelajaran *Think Pair Share* melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dan merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi. Pembelajaran dengan metode pembelajaran *Think Pair Share* ini, Dengan asumsi bahwa semua diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan secara keseluruhan, dan prosedur yang di gunakan dalam *Think Pair Share* dapat memberi siswa lebih banyak waktu untuk berpikir, untuk merespon dan saling membantu bekerjasama dengan orang tua di masa pandemi Covid-19 (Corona) saat ini.

Sebelum di laksanakan pembelajaran, peserta didik akan di beri *Pretest* untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi dalam pembelajaran. Selanjutnya, akan melakukan perlakuan atau *Treatment* pembelajaran dengan menggunakan metode dan media yang telah di tetapkan dan yang terakhir akan memberikan

soal berupa *Posttest* untuk mengetahui ada pengaruh atau tidak terhadap perlakuan atau *Treatment* yang di berikan.

Adapun peneliti membuat kerangka pemikiran secara sistematis, dapat di lihat pada gambar 1 :



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Bagan 1. Kerangka Pemikiran

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang dinyatakan berdasarkan teori yang relevan belum berdasarkan fakta yang empiris yang didapatkan dari pengumpulan data-data (Sugiyono, 2013: 96).

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka pemikiran di atas maka penelitian merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

“Terdapat pengaruh pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)* dengan media miniatur lingkungan terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas III di kelurahan sumberrejo magelang pada masa pandemi covid-19 (Corona)”.

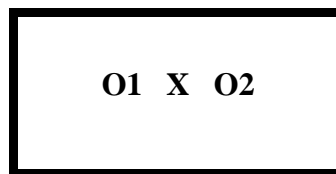
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Eksperimen Designs* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono 2016 : 214-216). Desain ini digunakan bertujuan untuk menguji coba suatu metode pembelajaran dengan sengaja membangkitkan timbulnya suatu kejadian, kemudian di teliti bagaimana akibatnya. Penelitian ini akan di kenai Tes awal (*Pretest*) dan Tes akhir (*Posttes*). Dan akan memberikan perlakuan (*Treatmment*) berupa Pembelajaran *Kooperarif Tipe Think Pair Share (TPS)* pada mata pelajaran IPA pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, materi ciri-ciri makhluk hidup dengan media miniatur lingkungan siswa kelas III kelurahan sumberrejo hasil belajar IPA akan meningkat. Desain penelitian ini dapat di lihat sebagai berikut :



(Sugiyono 2016:111)

Gambar 2. Desain Penelitian *Pre-Eksperimenl Designs* Bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan :

O1 : Tes awal (*Pretest*)

O2 : Tes akhir(*Posttest*)

X : Sebelum memberikan perlakuan (*Treatmment*), terhadap pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)* dengan media miniatur lingkungan.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (Variabel *Independen*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan dan timbulnya variabel *dependen* (Terikat) (Sugiyono, 2016 : 61). Dalam penelitian ini maka yang termasuk variabel bebas atau *independen* adalah pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)* dengan media miniatur lingkungan.

2. Variabel Terikat (Variabel *Dependen*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016:61). Dalam hal ini, maka yang menjadi variabel terikat atau variabel *dependen* adalah hasil belajar IPA.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Hasil Belajar IPA(Ciri-Ciri Makhluk Hidup)

Hasil belajar IPA hendaknya memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, salah satunya melalui pembelajaran dengan pendekatan lingkungan. Pendekatan lingkungan menekankan pada kegiatan pembelajaran yang di kaitkan dengan situasi dunia nyata, sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir. Siswa dapat mempelajari berbagai konsep dan mengaitkannya dengan dunia nyata, sehingga hasil belajarnya lebih maksimal yaitu dengan menggunakan media miniatur lingkungan yang terdapat materi ciri-ciri makhluk hidup di dalamnya.

Hasil belajar IPA terdiri dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk mengetahui penilaian hasil belajar IPA terdiri dari peniaian kognitif yaitu dengan penilaian tertulis dalam bentuk uraian soal pilihan ganda, untuk penilaian afektif adalah dengan pengamatan langsung oleh guru yaitu lembar pengamatan sikap. Serta penilaian psikomotorik dengan cara pengamatan langsung oleh guru dalam bentuk penilaian psikomotorik, pada pembelajaran *Kooperatif*

Tipe Think Pair Share (TPS) dengan media miniatur lingkungan terhadap peningkatan hasil belajar IPA di kelurahan sumberrejo magelang.

2. Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dengan Media Miniatur Lingkungan

Pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)* dengan media miniatur lingkungan adalah pembelajaran saling ketergantungan positif, di mana peserta didik individu yang kurang pandai, meminta bantuan kepada peserta didik yang pandai, dari perseorangan atau individu maupun kelompok dengan menggunakan media karya seni tangan yang bernama media miniatur lingkungan. Media miniatur lingkungan menggunakan pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)* di harapkan dapat membantu dan bekerjasama dalam belajar, karena media miniatur lingkungan terdapat karya seni berbentuk nyata untuk mempermudah dalam memahami materi yang di sampaikan. Bekerjasama dengan orang tua di masa pandemi Covid-19 (Corona) saat ini.

D. Prosedur Penelitian

Pesyaratan penelitian sebelum peneliti melaksanakan *Pretest-Treatment-Posttest*, peneliti di lakukan pada siswa kelas III di kelurahan sumberrejo adapun akan di uraikan sebagai berikut :

1. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

a) Pengukuran awal terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III

Langkah awal yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data hasil belajar IPA siswa kelas III di kelurahan sumberrejo magelang yaitu menggunakan lembar instrumen berupa soal tes awal (*Pretest*). Dalam pelaksanaannya peneliti memberikan lembar kerja siswa (LKS) kepada peserta didik untuk di kerjakan para peserta didik agar mengetahui sudah sampai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang akan di sampaikan (Ciri-

ciri makhluk hidup). Subyek yang akan melaksanakan tahap awal ini adalah siswa kelas III di kelurahan sumberrejo Magelang.

- b) Tindakan berupa penggunaan model pembelajaran *Kooperarif Tipe Think Pair Share (TPS)* dengan media miniatur lingkungan.

Dalam pelaksanaan pembelajarannya memberikan perlakuan (*Treatment*) melalui pemberian model pembelajaran *Kooperarif Tipe Think Pair Share (TPS)* dengan media miniatur lingkungan. Untuk mengetahui adanya suatu pengaruh dari tindakan dalam menggunakan metode tersebut di kelurahan sumberrejo Magelang.

- c) Pengukuran Akhir tentang Hasil Belajar IPA Siswa kelas III

Pengukuran akhir dalam pelaksanaan penelitian ini menggunakan berupa tes akhir (*Posttest*), tes akhir (*Posttest*) di lakukan untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa kelas III kelurahan sumberrejo Magelang. Setelah di berikan tindakan (*Treatment*), melalui model pembelajaran *Kooperarif Tipe Think Pair Share (TPS)* dengan media miniatur lingkungan.

- d) Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang di gunakan untuk menguji hipotesis adalah uji non parametris. Uji non parametris yang di gunakan dalam penelitian ini adalah uji *Wilcoxon*. Analisis data di lakukan dengan bantuan *SPSS 24 For Windows*.

E. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016:117). Populasi dalam penelitian ini siswa kelas III di kelurahan sumberrejo Magelang yang berjumlah 204 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016:117). Berdasarkan populasi yang di dapat, maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah berjumlah 20 siswa.

3. Teknik Penelitian

Penelitian ini menggunakan Teknik yaitu *Sampling Sistematis* merupakan teknik pengambilan sampel dengan cara berdasarkan hitungan sesuai kebutuhan. Jadi populasi 204 siswa, pengambilan sampel hanya terdiri dari 20 siswa (Sugiyono, 2016:123).

F. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian melaksanakannya yaitu dusun kembangan, kelurahan sumberrejo, yang berlokasi di kecamatan mertoyudan, kabupaten magelang. Pemilihan tempat penelitian ini berdasarkan observasi berdasarkan peneliti yaitu dengan pertimbangan hasil belajar IPA yang masih rendah pada siswa kelas III di kelurahan sumberrejo magelang.

2. Waktu Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian ini melaksanakannya sesuai dengan tahapan yang telah di sepakati melalui pengajuan judul sampai penyusunan proposal. Pelaksanaan penelitian ini pada semester I Tahun ajaran 2020 / 2021 sesuai ketentuan kurikulum yang berlaku.

G. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang di lakukan peneliti untuk memperoleh data dalam penelitian. Metode pengumpulan data ini menggunakan Tes untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, materi ciri-ciri makhluk hidup, sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Kooperarif Tipe Think Pair Share (TPS)* dengan media miniatur lingkungan terhadap peningkatan hasil

belajar IPA kelas III. Tes awal (*Pretest*) akan diberikan pada sebelum dan tes akhir (*Posttest*) sesudah penyampaian materi pembelajaran memberikan perlakuan (*Treatment*). Hasil belajar siswa akan mengetahui adanya pengaruh pembelajaran *Kooperarif Tipe Think Pair Share (TPS)* dengan media miniatur lingkungan terhadap peningkatan hasil belajar IPA kelas III di kelurahan sumberrejo magelang.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis berupa tes soal pilihan ganda, yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas III di kelurahan sumberrejo magelang, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, materi ciri-ciri makhluk hidup dalam pembelajaran ini menggunakan tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Ranah kognitif yaitu tingkatan yang akan diukur adalah pengetahuan atau mengingat dan pemahaman, untuk afektif tingkatan yang akan di ukur adalah jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri. Serta ranah psikomotorik yaitu tingkatan yang akan di ukur adalah gerakan.

Kisi-kisi merupakan sebuah pedoman untuk membuat pertanyaan peneliti agar tidak keluar dari jalur yang di inginkan. Dan instrumen penelitian yang sudah menentukannya yaitu kelas III kelurahan sumberrejo magelang.

Tabel 1
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No.	Indikator	Level			Poin Materi	Nomor Soal	Jumlah Soal
		C1	C2	C3			
1.	Siswa Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang di sajikan dalam	√			Ciri-Ciri Makhluk Hidup	1,2,3,4, 5,6,7,8, 9,10,11 dan 12	12 Soal

	bentuk lisan, tulis, visual, dan eksplorasi lingkungan dengan benar.						
2.	Siswa mengamati persamaan dari aktifitas makhluk hidup dan menceritakan gambar sesuai ciri-ciri makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang di sajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan eksplorasi lingkungan dengan baik.		√		Aktifitas Makhluk Hidup	13, 14 15 dan 16	4 Soal
3.	Siswa menjelaskan proses pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif dengan tepat.			√	Proses Pertumbuhan Dan Perkembangan Ciri-Ciri Makhluk Hidup	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, dan 30	14 Soal

I. Validasi Dan Reabilitas

1. Validitas

Validitas adalah salah satu syarat tes hasil belajar yang baik. Validitas berhubungan dengan kemampuan tes hasil belajar untuk mengukur keadaan yang akan diukur (Purwanto 2011 : 132). Menurut Sugiyono (2015 : 173) instrumen yang valid berarti alat ukur yang di gunakan untuk mendapatkan data (Mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat mengukur apa yang sebenarnya di ukur.

1) Validitas isi

Validasi isi adalah validasi yang di lakukan dengan bantuan dosen, dalam penelitian ini peneliti di bantu oleh ibu Puji Rahmawati, M.Pd selaku dosen validasi.

Validator melakukan penilaian terdapat 1 instrumen, yaitu instrumen *Pretest-Posttest* dapat di lihat pada tabal sebagai berikut :

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli

No.	Instrumen	Nilai Rata-rata	Keterangan
1.	Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	51	- Layak di gunakan dengan perbaikan

Dari hasil penilaian validator dapat menyimpulkan, bahwa instrumen layak untuk digunakan di lapangan sebagai penelitian.

2) Validasi empiris

Validasi empiris melakukannya dengan cara menguji cobakan butir-butir soal tes hasil belajar. Uji coba butir soal ini pada siswa kelas III kelurahan sumberrejo magelang.

Jumlah butir soal yang menguji cobakan sebanyak 30 butir soal, dengan jumlah 20 siswa. Hasil uji coba butir soal memperoleh 12 butir soal yang valid dan 18 sudah mewakili semua indikator butir soal, di nyatakan tidak valid. Dalam menghitung validasi

menggunakan program *SPSS* versi 24 *for Windows*, dapat di lihat pada tabel 3 :

Tabel 3
Hasil Perhitungan Validitas Soal Tes Uji Coba

No. Item	R_{hitung}	R_{Tabel} 5 %	Kriteria
1	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
2	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
3	0.320	0.169	Valid
4	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
5	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
6	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
7	0.465	0.039	Tidak valid
8	0.018	0.941	Valid
9	0.127	0.594	Valid
10	- 0.262	0.65	Valid
11	0.515	0.020	Tidak valid
12	0.518	0.019	Tidak valid
13	0.636	0.003	Tidak valid
14	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
15	0.436	0.054	Valid
16	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
17	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui

18	0.634	0.003	Tidak valid
19	- 0.262	0.265	Valid
20	0.636	0.003	Tidak valid
21	0.515	0.020	Tidak valid
22	0.083	0.728	Valid
23	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
24	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
25	- 0.145	0.541	Valid
26	0.436	0.054	Valid
27	0.204	0.389	Valid
28	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
29	0.380	0.098	Valid
30	0.249	0.290	Valid

2. Reliabilitas

Reliabilitas artinya dapat di percaya, kepercayaan berhubungan dengan ketepatan dan konsisten terhadap pengukuran hasil hasil belajar yang relatif tetap secara konsisten (Purwanto 2011 : 154). Uji reliabilitas dalam penelitian ini, sesuai pembahasan sebelumnya yaitu reliabilitas terhadap soal tes menggunakan program *SPSS* versi 24 for *Windows*. Pengujian validitas melalui teknik *Cronbach's Alpha*. Instrumen di katakan reliabel apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, sebaliknya $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tersebut tidak reliabel. Dapat di lihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4
Hasil Uji Reliabilitas

No. Item	R_{hitung}	$R_{Tabel} 5\%$	Kriteria
1	Tidak dapat	–	Tidak di ketahui

	di hitung		
2	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
3	0.95	0.224	Reliabel
4	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
5	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
6	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
7	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
8	0.085	0.366	Reliabel
9	0.90	0.308	Reliabel
10	0.95	0.224	Reliabel
11	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
12	Tidak dapat di hitung	–	Tidak reliabel
13	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
14	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
15	0.95	0.224	Reliabel
16	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
17	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
18	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui

19	0.95	0.224	Reliabel
20	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
21	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
22	0.70	0.470	Reliabel
23	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
24	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
25	0.95	0.224	Reliabel
26	0.95	0.224	Reliabel
27	0.95	0.224	Reliabel
28	Tidak dapat di hitung	–	Tidak di ketahui
29	0.90	0.308	Reliabel
30	0.70	0.470	Reliabel

Berdasarkan tabel uji realibilitas di atas, dapat menyimpulkan bahwa terdapat 12 soal reliabel dan 18 soal tidak reliabel. Adapun data di peroleh sebesar – 0.654, dapat meningkat nilai sebesar – 0.805. Maka soal pilihan ganda tersebut memiliki reabilitas tinggi.

3. Uji Daya Beda

Daya pembeda dapat di kategorikan dengan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 5
Kriteria Indeks Daya Beda Soal

Interval	Kriteria
1.00	Cukup
1.00	Cukup

0.95	Baik
1.00	Cukup
1.00	Cukup
1.00	Cukup
0.90	Baik
0.85	Baik
0.90	Baik
0.95	Baik
0.85	Baik
0.60	Baik
0.30	Sangat baik
1.00	Cukup
0.95	Baik
1.00	Cukup
1.00	Cukup
0.90	Baik
0.95	Baik
0.70	Baik
0.85	Baik
0.70	Baik
1.00	Cukup
1.00	Cukup
0.95	Baik
0.95	Baik
0.95	Baik
1.00	Cukup
0.90	Baik
0.70	Baik

Kriteria indeks daya beda di bagi menjadi 5 kriteria. Daya beda butir soal untuk mencapai kriteria yang di inginkan harus mencapai batas ketentuan. Cara mengetahui daya beda menggunakan bantuan program *IMB SPSS 24 For Windows* dengan jumlah soal yang valid berjumlah 12 soal dan reliabel dengan jumlah 12 soal, di peroleh data sebagai berikut :

Tabel 6
Hasil Uji Daya Beda

No Soal	R_{hitung}	Daya Pembeda
1	1.00	0.000
2	1.00	0.000
3	0.95	0.224
4	1.00	0.000
5	1.00	0.000
6	1.00	0.000
7	0.90	0.308
8	0.85	0.366
9	0.90	0.308
10	0.95	0.224
11	0.85	0.366
12	0.60	0.503
13	0.30	0.470
14	1.00	0.000
15	0.95	0.224
16	1.00	0.000
17	1.00	0.000
18	0.90	0.308
19	0.95	0.224
20	0.70	0.470
21	0.85	0.366

22	0.70	0.470
23	1.00	0.000
24	1.00	0.000
25	0.95	0.224
26	0.95	0.224
27	0.95	0.224
28	1.00	0.000
29	0.90	0.308
30	0.70	0.470

Berdasarkan tabel 5 dan 6, kategori cukup 11 butir soal dan kategori baik di peroleh 18 butir soal. Sedangkan butir soal dan kategori sangat baik di peroleh 1 butir soal. Butir soal yang di gunakan sebagai instrumen penelitian minimal berdaya cukup.

4. Uji kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah kriteria soal yang termasuk mudah, sedang dn sukar. Cara melakukan analisa untuk menentukan tingkat kesulitan soal pada penelitian ini dengan bantuan *IMB SPSS 24 For Windows*. Tingkat kesukaran di gunakan untuk mengetahui kesukaran setiap butir soal yang di nyatakan kedalam beberapa kriteria sebagai berikut :

Tabel 7
Kriteria Interval Uji Kesukaran Soal

Interval	Kriteria
1.00	Mudah
1.00	Mudah
0.95	Mudah
1.00	Mudah
1.00	Mudah
1.00	Mudah

0.90	Mudah
0.85	Mudah
0.90	Mudah
0.95	Mudah
0.85	Mudah
0.60	Sedang
0.30	Sukar
1.00	Mudah
0.95	Mudah
1.00	Mudah
1.00	Mudah
0.90	Mudah
0.95	Mudah
0.70	Mudah
0.85	Mudah
0.70	Mudah
1.00	Mudah
1.00	Mudah
0.95	Mudah
0.95	Mudah
0.95	Mudah
1.00	Mudah
0.90	Mudah
0.70	Mudah

Tabel 8
Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	Hasil	Tingkat Kesukaran
1	100.0 / 20	1.00.0 / 20
2	100.0 / 20	100.0 / 20

3	95.0 / 19	5.0 / 1
4	100.0 / 20	100.0 / 20
5	100.0 / 20	100.0 / 20
6	100.0 / 20	100.0 / 20
7	90.0 / 18	10.0 / 2
8	85.0 / 17	15.0 / 3
9	90.0 / 18	10.0 / 2
10	95.0 / 19	5.0 / 1
11	85.0 / 17	15.0 / 3
12	60.0 / 12	40.0 / 8
13	30.00 / 6	70.0 / 14
14	100.0 / 20	100.0 / 20
15	95.0 / 19	5.0 / 1
16	100.0 / 20	100.0 / 20
17	100.0 / 20	100.0 / 20
18	90.0 / 18	10.0 / 2
19	95.0 / 19	5.0 / 1
20	70.0 / 14	30.0 6
21	85.0 / 17	15.0 / 3
22	70.0 / 14	30.0 / 6
23	100.0 / 20	100.0 / 20
24	100.0 / 20	100.0 / 20
25	95.0 / 19	5.0 / 1
26	95.0 / 19	5.0 / 1
27	95.0 / 19	5.0 / 1
28	100.0 / 20	100.0 / 20
29	90.0 / 18	10.0 / 2
30	70.0 / 14	30.0 / 6

Berdasarkan tabel 8, data memperoleh keseluruhan nilai soal dalam kategori mudah pada batas kategori sedang berkisaran antara

0.70 – 1.00, soal dalam kategori sedang pada batas kategori sedang berkisaran antara 0.33 – 0.66. sedang soal dalam kategori sukar pada batas kategori sukar berkisaran antara 0.00 – 0.33, dengan ketentuan kategori sukar yaitu 0.30

5. Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis data terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas yang akan di uraikan sebagai berikut :

a) Uji Normalitas

Uji normalitas (Santoso, 2015:43) bertujuan untuk mengetahui distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal, yaitu distribusi data dengan bentuk lonceng (*Bell Shaped*). Data yang baik adalah data yang mempunyai pola seperti distribusi normal yaitu distribusi data yang lurus ataupun data yang tidak seimbang kesamping kanan maupun kiri. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS versi 24 *for Windows*. Normal tidaknya data dapat di lihat pada nilai signifikannya yang lebih dari Alpha 5% ($\text{Sig} < 0,05$), seluruh proses penghitungan di lakukan dengan bantuan SPSS versi 24 *for Windows*. Adapun tabel uji normalitas dapat di lihat sebagai berikut :

Tabel 9
Uji Normalitas

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	- 136513, 00000	598731, 72006	133880, 48263	- 416728, 07057	143702, 07057	- 1,020	19	0,321

Berdasarkan tabel 9 bahwa dari hasil uji normalitas terdapat signifikan $0.321 > 0.05$. maka dapat di katakan dari uji prasyarat analisis data yaitu berdistribusi normal.

6. Metode Analisis data

Mengacu pada penjelasan sebelumnya di Bab III, Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variable dan jenis responden. Penelitian ini menggunakan analisis data uji instrumen yang meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya pembeda serta uji prasyarat data normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan uji hasil analisis data dan pembahasan penelitian pada BAB IV, dengan menggunakan pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)* dengan media miniatur lingkungan, pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 7.74. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 8.91. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0.083 > 0.05$. Maka dapat menyimpulkan bahwa “Tidak ada perbedaan atau tidak ada pengaruh pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)* dengan media miniatur lingkungan terhadap peningkatan hasil belajar IPA tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, materi ciri-ciri makhluk hidup, pada siswa kelas III kelurahan sumberrejo magelang. Sebab situasi dan kondisi pembelajaran kurang maksimal dan adanya *lock down* di masa pandemi covid-19 (Corona)”.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian, penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Guru

- a. Untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat menerapkan metode ini dengan media ataupun cara yang berbeda, dalam uji coba kembali pengaruh pada pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)* dengan media miniatur lingkungan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III.

b. Memerlukan kesiapan yang matang untuk menggunakan metode pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* dengan media miniatur lingkungan, agar tercapai tujuan pembelajaran yang di inginkan.

2. Peneliti Selanjutnya

Penggunaan Pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)* dalam mata pelajaran IPA hendaknya dapat mengembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A.. *Media Pembelajaran*. Depok. 2019 : PT Raja Grafindo Persada
- Behavioristik, P., & Laku, T. (2015). *Logaritma Vol. III, No.01 Januari 2015* 109. *III* (01), 109–121.
- Bogor, R. K. (n.d.). 141–148.
- Hindu, U., Gusti, N. I., Sugriwa, B., & Muliani, N. M. *Perspektif Pendidikan*. (2020). *COVID-19*
- Kanak-kanak, P. S. T. (2017). *3* (2), 23–32.
- Keberagaman, K. D. (2018). *1* , *2* *1,2*. *IV*, 243–278.
- Kemampuan, A., Matematis, K., Matematika, B. K., Tarbiyah, F., & Keguruan, D. A. N. (2019).
- Komunikasi, J., Islam, P., Universitas, L., Washliyah, A., & Issn, L. (2019). | *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam LPPM Universitas Al Washliyah Labuhanbatu ISSN., Vol.1 No.1 Tahun 2019 Juli – Desember 2019*. *1* (1), 30–40.
- Lampuhyang, J., Mutu, L. P., Agama, S., & Amlapura, H. (2020). <https://e-journal.stkip-amlapura.ac.id/index.php/jurnallampuhyang>. *11*(2), 13–25.
- Learning, R. *Key Word: Cooperative Learning , Results Learning*. (2018). *66*. *8*, 66–82.
- Lingkungan, P., Dan, K., Sebaya, T., Kecerdasan, T., Siswa, E., Vii, K., ... Islam, A. (2017). *Pengaruh lingkungan keluarga dan teman sebaya terhadap kecerdasan emosional siswa kelas VII MTs*

- Ma'Arif Al -Mukarrom kauman somoroto tahun pelajaran 2016/2017. 1–112.*
- Mariyana, Rita, Nugraha, Dkk. *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. 2010. Jakarta : Kencana
- Negeri, P. S. D., & Murti, R. A. (2017). *Penerapan model pembelajaran STAD dengan media audiovisual untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi perubahan lingkungan fisik pada siswa kelas IV sekolah dasar negeri 9 bengkalis*. 13 (2), 153–162.
- Pramana, I. P. Y., & Suarjana, I. M. *Pengaruh model pembelajaran time token berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA kelas V SD*. 2. (2018). 137–144.
- Qomariyah, N., Studi, P., Agama, P., Pendidikan, J., Islam, A., Ilmu, F., ... Ibrahim, M. (2015). *Penerapan media miniature 3D guna meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII A MTs Al-Maarif 02*
- Rahmawati, M. C., Dias, N., & Dewi, L. *Kombinasi pendekatan saintifik dan lingkungan serta pengaruhnya terhadap hasil belajar IPA siswa SD*. 3. (2019). 28–36.
- Romsih, O. *Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Problem Posing Ditinjau Dari Tahap Perkembangan Kognitif Siswa*. 3(1). (2019). 37–46.
- Suprijono, A.. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta. 2015 : Pustaka Pelajar

- Suprihatiningrum, J. *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*. Ratri RK, Editor.
Yogyakarta. 2013 : Ar-Ruzz Media
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R
& D*. Bandung. 2016 : ALFABETA, cv
- Triwiyanto, T. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Hayati YS, Editor. Jakarta : PT Bumi
Aksara
- Wulandari, P., Bagus, I., Surya, G., & Suniasih, N. W. (2018). *Pengaruh model
pembelajaran Think Pair Share berbasis penilaian portofolio terhadap
kompyang sujana denpasar barat tahun 2017 / 2018*. 1–9.

