

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TREFFINGER* BERBANTUAN
MEDIA AUDIO - VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN *HIGHER ORDER
THINKING SKILLS* PADA PEMBELAJARAN IPS DAN *SELF-EFFICACY*
SISWA KELAS IV SD WILAYAH II KECAMATAN SIMBANG
KABUPATEN MAROS**

**THE EFFECT OF TREFFINGER LEARNING MODEL ASSISTED BY
AUDIO VISUAL MEDIA ON HIGHER ORDER THINKING SKILLS
ABILITIES IN SOCIAL STUDY LEARNING AND SELF-EFFICACY OF
FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS AT SIMBANG
DISTRICT MAROS REGENCY**



TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Magister

Disusun dan Diajukan oleh

REZKYANA

Nomor Induk Mahasiswa : 105061109920

**PRODI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

TESIS

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TREEFINGER* BERBANTUAN
MEDIA *AUDIO - VISUAL* TERHADAP KEMAMPUAN *HIGHER ORDER
THINKING SKILLS* PADA PEMBELAJARAN IPS DAN *SELF-EFFICACY*
SISWA KELAS IV SD WILAYAH II KECAMATAN SIMBANG
KABUPATEN MAROS**

Yang disusun dan diajukan oleh

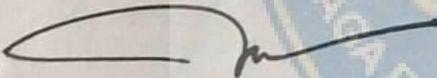
REZKYANA
NIM. 105.06.11.099.20

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
pada tanggal 22 Februari 2023

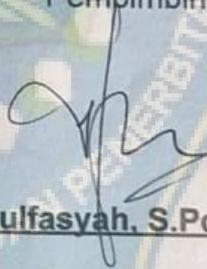
Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II



Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si



Prof. Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D

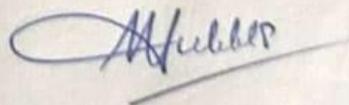
Mengetahui :

Direktur Program Pascasarjana
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar



Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd
NBM. 613 949



Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd
NBM. 955 732

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* Berbantuan Media *Audio-Visual* Terhadap kemampuan *Higher Order Thinking Skills* Pada Pembelajaran IPS dan *Self-Efficacy* Siswa Kelas IV Wilayah II Kecamatan Simbang Kabupaten Maros.

Nama Mahasiswa : REZKYANA

NIM : 105.06.11.099.20

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal 22 Februari 2023 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd.) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar

Makassar, 22 Februari 2023

Tim Penguji

Dr. Syamsia, S.P., M.Si
(Pimpinan/ Penguji)

Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si
(Pembimbing I/ Penguji)

Prof. Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D
(Pembimbing II/ Penguji)

Dr. Hj. Rosleny Babo, S.Pd., M.Pd
(Penguji)

Kaharuddin, S.Pd., M.Pd., Ph.D
(Penguji)

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : REZKYANA
NIM : 105.06.11.099.20
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan ini sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Maros, 22 Februari 2023

Penulis

REZKYANA

ABSTRAK

Rezkyana, 2023. Pengaruh model pembelajaran Treffinger berbantuan media audio-visual terhadap kemampuan *high order thinking skills* pada pembelajaran IPS dan *Self-efficacy* Siswa Kelas IV SD Wilayah II Kecamatan Simbang Kabupaten Maros. dibimbing oleh H. Nursalam dan Sulfasyah

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui 1) Kemampuan *HOTS* siswa pada pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD melalui penerapan model pembelajaran *Treffinger* berbantuan media *audio visual*; 2) *Self-Efficacy* siswa melalui penerapan model pembelajaran *treffinger* berbantuan media *audio visual video*, 3). Pengaruh model pembelajaran *Treffinger* berbantuan *audio visual* terhadap kemampuan *HOTS* pada pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD ; 4) Pengaruh model pembelajaran *Treffinger* berbantuan media *audio visual* terhadap *Self-Efficacy* Siswa Kelas IV SD; 5) pengaruh model pembelajaran *Treffinger* berbantuan media *audio-visual* terhadap kemampuan *HOTS* pada pembelajaran IPS dan *self-efficacy* siswa Kelas IV SD. Jenis penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa kelas IV UPTD SDN 63 Sambueja kecamatan Simbang kabupaten Maros. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes hasil belajar untuk mengukur kemampuan *Hots*, Angket untuk mengukur *self-efficacy* siswa dan dokumentasi. Tehnik analisis data yang digunakan yaitu pendekatan statistik deskriptif, Hasil penelitian kemampuan *HOTS* dan *self-efficacy* menggunakan model pembelajaran *Treffinger* melalui uji statistic yakni *paired sample t-test* terdapat nilai signifikan yaitu 0,000, dimana $0,000 < 0,05$ sesuai kriteria bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh secara simultan kemampuan *Hots* dan hasil *self-efficacy* siswa. Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan antara menggunakan model pembelajaran *Treffinger* dengan model konvensional terhadap kemampuan *HOTS* dan *self-efficacy* siswa kelas IV.

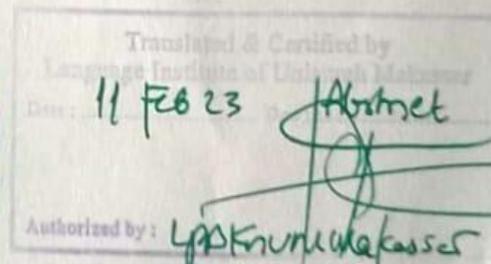
Kata kunci: Model Pembelajaran *Treffinger*, Media *Audio-Visual*, *Hots*, *Self-Efficacy*.

ABSTRACT

Rezkyana, 2023. The Influence of the Treffinger Learning Assisted by Audio-Visual Media on the Ability of High Order Thinking Skills in Social Studies Learning and Self-Efficacy for Class IV Elementary School Region II, Simbang District, Maros Regency. Supervised by H. Nursalam and Sulfasyah.

The research objectives were to find out 1) Students' HOTS ability in social studies learning for Grade IV SD students through the application of the Treffinger learning model assisted by audio-visual media; 2) the Self-Efficacy of students through the application of treffinger learning models assisted by audio-visual video media, 3). The influence of the audio-visual assisted Treffinger learning model on HOTS abilities in social studies learning for Grade IV SD students; 4) The influence of the Treffinger learning model assisted by audio-visual media on Self-Efficacy of Grade IV Elementary School Students; 5) the influence of the Treffinger learning model assisted by audio-visual media on HOTS abilities in social studies learning and self-efficacy of Grade IV SD students. This type of research was a pretest-posttest control group design. The number of samples in this study were all students of class IV UPTD SDN 63 Sambueja, Simbang sub-district, Maros Regency. The data collection method used was a learning achievement test to measure HOTS ability and a questionnaire to measure student self-efficacy and documentation. The data analysis technique used was a descriptive statistical approach. The results of research on HOTS abilities and self-efficacy using the Treffinger learning model through statistical tests, namely the paired sample t-test, had a significant value of 0.000, where $0.000 < 0.05$ according to the criteria that H_0 is rejected and H_a accepted, then there is a simultaneous influence of HOTS ability and students' self-efficacy results. Based on the study results, there is a significant influence between the use of the Treffinger learning model and the conventional model on the HOTS abilities and self-efficacy of fourth-grade elementary school students.

Keywords: *Treffinger Learning Model, Audio-Visual Media, Hots, Self-Efficacy.*



KATA PENGANTAR



Assalamu 'Alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat *Allah subhana wata'ala* atas segala berkah, rahmat, taufik, serta hidayahnya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan tesis ini. Kemudian salam serta salawat semoga senantiasa selalu tercurahkan kepada junjungan Rasulullah Muhammad *shallallahu alaihi wasallam*, sebagai uswatun hasanah dan sosok yang telah memberikan cahaya kebenaran dan kesucian yang hakiki kepada seluruh umatnya dan semoga keselamatan dilimpahkan kepada seluruh anggota keluarga dan para sahabat serta para pengikut yang setia hingga nanti akhir zaman.

Penulis dengan sadar menyadari bahwa dalam proses pengerjaan penyusunan proposal hingga tesis ini selesai, begitu banyak rintangan dan hambatan yang telah dilalui. Namun, berkat bantuan, motivasi, do'a dari berbagai pihak maka penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Higher Order Thinking Skills Pada Pembelajaran IPS dan Self Efficacy Siswa Kelas IV SD Kecamatan Simbang Kabupaten Maros*". Tesis ini disusun sebagai persyaratan dalam penyelesaian studi dan memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar. Harapan penulis dengan selesainya tesis ini adalah bukan menjadi akhir dari sebuah karya

yang dihasilkan, namun menjadi awal dari semuanya, awal dari sebuah perjuangan hidup untuk meraih cita-cita tertinggi yaitu mampu memberikan perubahan yang lebih luas pada bidang pendidikan di Indonesia.

Dengan segala hormat dan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ayahanda M. Amir. HB dan Ibunda Andi Erni. AR yang telah memberikan banyak dukungan baik berupa Do'a maupun materi sehingga tesis ini dapat terselesaikan. Suami tercinta Nur Hidayat. S dan kedua anakku tersayang yang telah memberikan semangat dan juga buat seluruh keluarga besar atas segala motivasi, perhatian, dan kasih sayang yang tak henti-hentinya dicurahkan kepada penulis.

Penulis juga menyampaikan penghargaan tertinggi serta ucapan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si dan Ibu Prof. Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D masing-masing sebagai pembimbing pada penyusunan tesis ini yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, bimbingan, saran, serta motivasi yang sangat berguna dan berharga bagi penulis dalam menyusun tesis ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih disampaikan kepada Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih kepada Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd ketua Prodi Magister Pendidikan Dasar dan seluruh staf Tata Usaha yang telah memberikan kemudahan kepada penulis, baik pada

saat mengikuti perkuliahan, pelaksanaan penelitian, maupun penyusunan laporan.

Ucapan terima kasih penulis pula sampaikan kepada Ibu Surkatika Indryani.S,S.Pd.,M.Pd , selaku kepala UPTD SDN 63 Sambueja yang sudah memberikan izin dan bantuan sehingga penelitian ini bisa terselesaikan dengan baik beserta rekan – rekan guru yang sudah memberikan dukungan semangat kepada penulis.Tak lupa pula ucapan terima kasih kepada Teman – teman mahasiswa Program Pasca Sarjana Magister Pendidikan Kelas B Angkatan 2020.2 yang sangat luar biasa solidaritasnya dan selalu saling menyemangati dalam situasi apapun.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan yang berlipat ganda kepada mereka dan penulis juga berharap, semoga penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca dan memberikan sumbangsih yang positif dalam dunia kependidikan. Aamiin.

Penulis juga menyadari bahwa tesis ini tidak luput dari kelemahan dan kekurangan. Oleh Karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dan penyempurnaan penyusunan tesis ini.

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabaraktuh

Makassar, 22 Februari 2023

Penulis

REZKYANA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI ..	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR ..	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN ..	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
A. Kajian Teoritis	12
1. Kajian Teori tentang Model pembelajaran	12
2. Model-Model Pembelajaran	14
3. Model Pembelajaran <i>Treffinger</i>	15
4. Media Audio-Visual	30
5. Kemampuan Hots pada pembelajaran IPS.....	40
6. <i>Self-Efficacy</i>	46
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	54
C. Kerangka Pikir	58
D. Hipotesis Penelitian.....	60
BAB III METODE PENELITIAN.....	61
A. Desain dan Jenis Penelitian	61

B. Lokasi dan Waktu Penelitian	63
C. Populasi dan Sampel	64
D. Metode Pengumpulan Data.....	66
E. Defenisi Operasional Variabel.....	70
F. Teknik analisis data.....	70
G. Uji Validitas dan Reallibilitas Instrumen.....	74
H. Uji Asumsi analisis	75
I. Pengujian Hipotesis.....	77
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	79
A. Hasil Penelitian	79
1. Gambaran Kemampuan <i>Hots</i> siswa melalui penerapan model pembelajaran <i>treffinger</i> berbantuan media <i>audio visual</i>	79
2. Gambaran <i>Self-Efficacy</i> siswa melalui penerapan model pembelajaran <i>treffinger</i> berbantuan media <i>audio visual</i>	81
3. Pengaruh Model Pembelajaran <i>treffinger</i> berbantuan media <i>audio visual</i> terhadap Kemampuan <i>Hots</i> siswa.....	82
4. Pengaruh Model Pembelajaran <i>treffinger</i> berbantuan media <i>audio visual</i> terhadap <i>Self-Efficacy</i> siswa.....	89
5. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Treffinger</i> Berbantuan Media <i>Audio Visual</i> terhadap Kemampuan <i>Hots</i> Pada Pembelajaran IPS dan <i>Self-eficacy</i> Siswa Kelas IV	95
B. Pembahasan	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA.....	110
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	113
LAMPIRAN.....	114

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Model pembelajaran <i>Treffinger</i>	24
Tabel 2.2 Klasifikasi <i>Self-efficacy</i> oleh Bandura.....	52
Tabel 3.1 Pretest-posttest control group design.....	61
Tabel 3.2 Jumlah populasi wilayah II kecamatan Simbang kabupaten Maros	64
Tabel 3.3 Jumlah sampel siswa kelas IV	65
Tabel 3.4 Kriteria Validitas isi	69
Tabel 3.5 Hasil validasi instrumen.....	69
Tabel 3.6 Kategori hasil tes kemampuan <i>Hots</i> siswa.....	71
Tabel 3.5 Pengkategorian <i>self-efficacy</i>	71
Tabel 3.6 Koefisien dan Kategori Reliabilitas setiap butir soal	75
Tabel 4.1 Statistik skor kemampuan berpikir <i>hots</i> pretest.....	83
Tabel 4.2 Distribusi frekuensi dan presentase keterampilan berpikir <i>hots</i> pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol	84
Tabel 4.3 Statistik skor keterampilan berpikir <i>hots</i> posttest	86
Tabel 4.4 Distribusi frekuensi dan presentase keterampilan berpikir <i>hots</i> pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol	87
Tabel 4.5 Statistik skor hasil belajar menulis.....	89
Tabel 4.6 Distribusi frekuensi dan persentase <i>self-efficacy</i> pretest.....	91
Tabel 4.7 Statistik skor hasil <i>self-efficacy</i> posttest	92
Tabel 4.8 Distribusi frekuensi dan persentase <i>self-efficacy</i> posttest kelas eksperimen dan kelas control	94
Tabel 4.9 Test of Normality Kemampuan <i>Hots</i>	96
Tabel 4.10 Test of Normality Hasil Self-Efficacy	97
Tabel 4.11 Test of Homogeneity of Variances	98
Tabel 4.12 Independent Sample Test Kemampuan <i>Hots</i>	99
Tabel 4.13 Independent Sample Test Hasil Self-efficacy.....	99
Tabel 4.14 <i>Paired Sample t-Test</i>	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Ketangka Pikir.....	60
Grafik 4.1 Perbandingan statistic rata-rata pretest kelas eksperimen dengan kelas control	84
Grafik 4.2 Perbandingan statistik tingkat kemampuan berpikir hots pretest kelas eksperimen dengan kelas control	85
Grafik 4.3 Perbandingan statistic rata-rata posttest kelas eksperimen dengan kelas control	87
Grafik 4.4 Perbandingan statistik tingkat kemampuan berpikir posttest kelas eksperimen dengan control	88
Grafik 4.5 Perbandingan statistic rata-rata hasil self-efficacy pretest kelas eksperimen dan kelas control	90
Grafik 4.6 Perbandingan statistic self-efficacy pretest kelas eksperimen dengan kelas control.....	92
Grafik 4.7 Perbandingan statistic rata-rata hasil self-efficacy posttest kelas eksperimen dengan kelas kontrol	93
Grafik 4.8 Perbandingan statistk tingkat hasil self-efficacy posttest kelas eksperimen dengan kelas control	95



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian

Lampiran 2 Hasil Validasi Instrumen

Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 4 Izin Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum pembelajaran di Indonesia beberapa tahun terakhir ini, khususnya dalam kurikulum 2013 memperkenalkan model pembelajaran tematik, yaitu model pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif. Pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013 pertama kali digunakan mulai tahun ajaran 2013/2014 (Amri, 2013).

Tujuan kurikulum 2013, siswa dituntut untuk berpikir lebih kreatif, inovatif, cepat dan tanggap dan selain itu dalam kurikulum 2013 siswa dilatih untuk menumbuhkan keberanian dalam dirinya. Siswa akan dilatih kemampuan berlogika dalam memecahkan suatu permasalahan. (Otang Kurniaman, 2017).

Pembelajaran IPS untuk jenjang SD di Indonesia dengan acuan kurikulum 2013 telah menggunakan pembelajaran tematik integratif dengan tujuan agar setiap warga negara memiliki pengetahuan dan pemahaman yang lebih mendalam pengetahuannya serta pemahaman tentang masyarakat bangsa yang religius, jujur, demokratis, kreatif, dan analitis sehingga dapat berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya Suhanadji, 2018 dalam (Sumiara, Yatim rianto, 2017)

Pembelajaran yang dapat mencapai tujuan yang diharapkan memiliki beberapa penekanan seperti: (1). pembelajaran harus berkualitas, (2). metode pembelajaran harus sesuai dengan tema, (3). pembelajaran seharusnya dapat menimbulkan *self-efficacy* siswa dalam mengerjakan tugas-tugasnya, serta (4). pembelajaran harus meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun, pada kenyataannya masih ada beberapa kendala yaitu, pembelajaran masih berpusat pada guru, dan pembelajaran masih belum secara optimal meningkatkan hasil belajar siswa, serta pembelajaran masih monoton dan condong membosankan. Selain itu juga model pembelajaran yang selama ini digunakan oleh sebagian guru menggunakan model pembelajaran langsung (hasil observasi 14 April 2022)

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SD Wilayah II Kecamatan Simbang Kabupaten Maros pada tanggal 18 April 2022, masih terdapat beberapa kendala yang ada dalam proses pembelajaran. Salah satunya guru masih menggunakan model dan metode pembelajaran langsung sehingga mengakibatkan kurang aktif dan tanggap dalam menerima respon terhadap materi yang disampaikan guru. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang masih dibawah KKM yaitu 65, sebagian besar siswa mendapatkan nilai kurang dari standar kompetensi yang ditentukan, khususnya pada tema “Keberagaman Budaya Bangsaku” dengan KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta

hubungannya dengan karakteristik ruang. KD 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Ditambah lagi siswa merasa kurang percaya diri dengan kemampuan mereka sehingga kadang kala nilai yang diharapkan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, kurangnya media pembelajaran yang hanya monoton digunakan menjadi poin penting dalam pembelajaran.

Menurut (Schunk, 2012) yang menyatakan bahwa *self-efficacy* dapat mempengaruhi pilihan dalam beraktivitas. Para siswa dengan *self-efficacy* yang rendah dalam belajar bisa jadi menghindari tugas. Mereka yang memiliki *self-efficacy* yang cukup akan lebih bersemangat untuk berpartisipasi. Seperti dalam Al-quran Surah Ar-Ra'd Ayat 11 yang berbunyi sebagai berikut:

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ
 اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ
 سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِن وَّالٍ ﴿١١﴾

Terjemahan :

“Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.” (Q.S. Ar-Ra'd:11)

Surah al-Ra'd ayat 11 yang turun di Makkah tersebut mengisyaratkan bahwasanya manusia diberi kesempatan untuk mengubah kondisinya dengan cara mengubah keadaan dalam diri mereka. M. Quraish Shihab menafsirkan kalimat مَا يَأْتِيهِمْ^{١١} sebagai 'sisi dalam' atau kondisi kejiwaan manusia, sedang Hamka menyebutnya sebagai kekuatan dan akal budi yang dianugerahkan Allah kepada manusia sehingga manusia dapat bertindak sendiri dan mengendalikan dirinya sendiri di bawah naungan Allah. Dengan demikian, manusia berkuasa atas dirinya selama masih dalam batas-batas ketentuan Allah dengan mengandalkan sisi dalam atau akal budi mereka.

Peran model pembelajaran sangat penting untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang akan diajarkan apabila model yang digunakan sesuai dan tepat. Penerapan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi belajar siswa lebih aktif dan memiliki pemikiran yang kreatif.

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan kapasitas pembelajaran tersebut diperlukan model pembelajaran yang tepat digunakan pada pembelajaran dalam mengasah kemampuan berpikir secara tingkat tinggi. Ketepatan dalam pemilihan model pembelajaran yang digunakan sangat menentukan siswa hasil belajarnya dan motivasi belajar siswa. Dari sekian banyak model pembelajaran yang ada, model pembelajaran *treffinger* diharapkan tepat digunakan untuk melatih siswa serta meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga akan berdampak pada keberhasilan hasil

belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Dari beberapa penjabaran diatas maka model pembelajaran *treffinger* yang tepat digunakan dalam penelitian ini. Model pembelajaran *treffinger* adalah model pembelajaran yang menekankan pembelajaran berpikir kritis dengan menekankan proses daripada hasil. Model pembelajaran ini berasal dari nama penemu model pembelajaran yaitu Donald J. Treffinger pada tahun 1980 dan dikembangkan sampai saat ini. Namun pada dasarnya model pembelajaran *treffinger* tidak jauh berbeda dengan model pembelajaran *creative problem solving*, kedua model ini sama-sama mengajak siswa untuk berpikir kreatif dalam menghadapi masalah. Model pembelajaran *treffinger* merupakan revisi atas kerangka kerja *creative problem solving* yang dikembangkan oleh Osborn penggagas model pembelajaran *creative problem solving* ((M. Huda, 2013).

Model pembelajaran *Treffinger* digunakan untuk membelajarkan pada siswa mampu berpikir kritis dan kreatif melalui teknik divergen, analogi, hingga melalui pemecahan masalah kreatif.Keunggulan utama model ini terletak pada bagaimana model ini memadukan antara proses berpikir konvergen (kritis) dan divergen (kreatif). Adanya perpaduan kedua tipe berpikir tersebut membuat model ini efektif dalam membuat kemampuan berpikir kritis dan kreatif berkembang. (Sari & Putra, 2015)

Dengan demikian model pembelajaran *treffinger* ini diharapkan cocok digunakan dalam penelitian ini dengan karakteristiknya, bahwa model pembelajaran ini lebih mengarah pada kemampuan berpikir kritis

ditandai dengan tingkatan unsur-unsur dasar pembelajaran yang lebih kompleks dan lebih menekankan pada penggunaan cara-cara bermakna di dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan *Hots* Siswa. Selain itu model pembelajaran *treffinger* ini bersifat pengembangan yang lebih mengutamakan proses dan yang terpenting diberikan permasalahan kemudian dibimbing dalam berdiskusi dan pada akhirnya bisa memberikan solusi dari permasalahan yang mereka dapatkan atau amati..

Salah satu alternatif untuk dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah pembelajaran *treffinger* (Winarti, 2016). Berdasarkan uraian diatas media pembelajaran, peneliti memilih untuk menggabungkan antara *Audio-Visual*.

Media *Audio Visual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Media *Audio visual* sangat cocok digunakan untuk membelajarkan siswa SD. Media audio visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar gerak dan bersuara, Contoh-contoh dari media audio adalah multimedia, komputer, internet, televisi, video, compact disk (VCD), sound slide, film gerak bersuara. Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sehingga media ini sangat relevan bila diterapkan pada pembelajaran IPS di sekolah dasar saat pembelajaran. (Nurfadhillah et al.,

2021) .Media audio visual yang akan digunakan dalam bentuk video pembelajaran yang akan siswa amati. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif anak yang dikemukakan Piaget, dimana diketahui bahwa anak usia sekolah menengah berada pada tahap operasional konkret (10-13 tahun). Oleh Karena itu, pembelajaran dapat disesuaikan dengan kemampuan anak dilakukan dengan menggunakan benda-benda konkret yaitu media pembelajaran.

Materi IPS yang bersifat abstrak akan terbantu dengan media pembelajaran yang menggunakan benda benda konkret. Karakteristik siswa SD kelas IV adalah adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, realistik, ingin tahu, ingin belajar dan gemar membentuk kelompok teman sebaya.

Model Pembelajaran *Treffinger* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD. Hal ini didukung penelitian (Imas, 2013) yang menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika. Hal ini mempertegas bahwa Model *Treffinger* dapat dijadikan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan bagi peningkatan kualitas pembelajaran. Model pembelajaran *Treffinger* dengan bantuan media audio visual diharapkan mampu meningkatkan kemampuan Hots dalam pembelajaran IPS dan *self efficacy* siswa Kelas IV SD.

Konsep berpikir secara *higher order thinking skills* ini sangat penting diterapkan di dalam dunia pendidikan, karena mengarahkan untuk berfikir lebih kritis. Bukan hanya sekedar menghafal materi, tetapi harus dapat

mengaplikasikan teori dan mengadaptasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Teori Taksonomi Bloom membagi dalam enam tingkatan, yaitu remembering, understanding, applying, analysing, evaluating, creating. Berdasarkan keenam tingkatan tersebut Bloom mengklasifikasikan dalam dua kategori, yaitu lower order thinking skills (remembering, understanding, and applying), dan higher order thinking skills (analysing, evaluating, and creating).

Higher Order Thinking Skills (HOTS) didefinisikan sebagai penggunaan pikiran secara lebih luas untuk menemukan tantangan baru. *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* ini menghendaki seseorang untuk menerapkan informasi baru atau pengetahuan sebelumnya dan memanipulasi informasi untuk menjangkau kemungkinan jawaban berpikir pada tingkat lebih tinggi daripada sekedar menghafalkan fakta atau mengatakan sesuatu kepada seseorang persis seperti sesuatu itu disampaikan kepada kita.

Self-Efficacy didefinisikan sebagai satu jenis pandangan terhadap kemampuan dirinya yang dapat mempengaruhi kesuksesan individu. Dalam beberapa studi, telah terbukti bahwa penelitian terhadap *Self Efficacy* memberikan dampak dalam keberhasilan akademik dan siswa percaya bahwa dia bisa menyelesaikan masalah atau soal serta dapat mengukur sejauh mana kemampuan diri sendiri akan memahami, menalar, menganalisis dan mengerjakan suatu soal atau masalah. *Self Efficacy* berbeda dari *Self Confidence* (percaya diri).

Dalam artian bahwa seorang individu yang memiliki *Self Efficacy* yang tinggi tanpa mengenal rasa putus asa dan tetap berusaha sekuat tenaga akan terus mencoba merubah keadaan atau menciptakan kondisi dimana yang ia citakan atau inginkan segera terwujud karena ia paham betul sampai dimana kemampuannya bisa diasah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan berpikir HOTS siswa pada pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD melalui penerapan model pembelajaran *Treffinger* berbantuan media *audio visual* ?
2. Bagaimanakah *Self-Efficacy* siswa melalui penerapan model pembelajaran *Treffinger* berbantuan media *audio visual video*?
3. Apakah model pembelajaran *Treffinger* berbantuan media *audio visual* berpengaruh terhadap kemampuan *HOTS* pada pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD?
4. Apakah model pembelajaran *Treffinger* berbantuan media *audio visual* berpengaruh terhadap *Self-Efficacy* Siswa Kelas IV SD ?
5. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Treffinger* berbantuan media *audio-visual* terhadap kemampuan *HOTS* pada pembelajaran IPS dan *self-efficacy* siswa Kelas IV SD ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir HOTS siswa pada pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD melalui penerapan model pembelajaran *treffinger* berbantuan media *audio visual*.
2. Untuk mengetahui *Self-Efficacy* siswa melalui penerapan model pembelajaran *Treffinger* berbantuan media *audio visual*.
3. Untuk mengetahui model pembelajaran *Treffinger* berbantuan media *audio visual video* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir HOTS siswa kelas IV SD.
4. Untuk Mengetahui model pembelajaran *Treffinger* berbantuan media *audio visual video* berpengaruh terhadap *self-efficacy* siswa kelas IV SD.
5. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *treffinger* berbantuan media *audio-visual video* terhadap kemampuan *HOTS* pada pembelajaran IPS dan *self-efficacy* siswa Kelas IV SD

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis dalam Penelitian ini secara garis besar diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan tentang model pembelajaran *treffinger* berbantuan media *audio-visual* terhadap kemampuan *Hots* pada pembelajaran IPS dan *self- efficacy* siswa Kelas IV SD.

2. Manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu :
- a. Bagi guru, memberi informasi tentang penggunaan model pembelajaran dan sebagai bahan evaluasi dalam memperbaiki proses pembelajaran di kelas.
 - b. Bagi sekolah, sebagai sumbangsi positif guna meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
 - c. Bagi peneliti, menjadi bahan kajian dalam mengembangkan kompetensi diri pendidik.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Kajian Teori Tentang Model Pembelajaran

Model Pembelajaran adalah susunan rencana atau pola yang akan digunakan ketika hendak mengajar yang digunakan dalam rangka jangka panjang seperti kurikulum, dan merancang bahan pembelajaran, serta membimbing pembelajaran yang akan dilaksanakan di dalam kelas (Joyce & Weil, 1980) dalam (Rusman, 2012). Model pembelajaran memiliki peranan penting juga selain strategi pembelajaran, pendekatan dan metode pembelajaran. Model pembelajaran harus mampu melibatkan anak secara aktif dan bukan hanya sekedar sebagai bahan objek yang harus menerima apa yang disampaikan guru kepada mereka.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang tersusun secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dalam mencapai tujuan yang hendak dicapai, dan memiliki fungsi sebagai landasan atau pedoman bagi semua perancang pembelajaran dan pengajaran dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Lebih disederhanakan kembali model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar sejak dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh seorang pendidik (Shoimin, 2014).

Adapun ciri-ciri model pembelajaran secara umum yaitu :

1. Rasional dan teoritik logis atau masuk akal serta memiliki teori jelas yang disusun oleh para pencipta dan pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa dapat belajar dengan baik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran
3. Perilaku dalam mengajar juga diperlukan agar model pembelajaran yang diterapkan dapat terlaksana dengan baik atau berhasil.
4. Lingkungan belajar perlu dan menunjang dalam proses pembelajaran (Shoimin, 2014)

Dalam pemilihan model pembelajaran harus memperhatikan kondisi fisik baik dari lingkungan sekolah dan bahkan dengan kondisi ruangan tempat yang akan digunakan di dalam kelas, poin penting adalah model yang digunakan bisa sesuai atau cocok dengan peserta didik, sifat materi yang akan disampaikan serta bahan ajar, materi, dan fasilitas-fasilitas yang lainnya.

Selain ciri-ciri model pembelajaran ada lagi beberapa yang terkait dengan lima unsur model pembelajaran yang dikemukakan oleh (Joyce & Weil, 1982) dalam (Abdullah, 2012) yaitu :

1. *Syntax*, yaitu langkah-langkah operasional dalam pembelajaran yang akan dilakukan harus jelas.
2. *Social system*, suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran, ada aturan-aturan serta situasi yang akan membuat siswa nyaman di dalam kelas untuk ikut belajar.

3. *Principle or reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon peserta didiknya. Dengan adanya bentuk umpan balik serta penokohan karakter di dalam kelas siswa akan belajar untuk meniru dan mengamati apa yang ada di depan mereka.
4. *Support system*, segala prasarana atau alat yang menunjang dalam proses pembelajaran, sebab hal yang paling mendukung adalah sarana dan fasilitas yang lengkap.
5. *Instructional and nurturant effects*, hasil belajar yang diharapkan langsung berdasarkan tujuan yang diharapkan, sehingga sasaran yang tepat dalam mencapai yang diinginkan menjadi fokus utama.

Model pembelajaran yang efektif seharusnya memiliki landasan teoritis yang jelas, tersusun secara struktur dan memiliki langkah-langkah pembelajaran yang mudah dilakukan sehingga dalam pencapaian tujuan yang diharapkan bisa sesuai dengan apa yang diharapkan. Model pembelajaran memiliki peranan yang besar serta fungsi yang sangat besar sebab model pembelajaran berbeda antara strategi, metode dan pendekatan dalam pembelajaran.

2. Model – Model Pembelajaran

Model-model pembelajaran yang dijabarkan oleh (Shoimin, 2014) sebanyak enam puluh delapan model pembelajaran. Beberapa diantaranya yang sering digunakan dalam pembelajaran yaitu: *Active debate* (Debat aktif), *Inkuiri*, *Cooperative Learning*, *Demonstration*, *Jigsaw*, *Outbound*,

Problem Basic Learning, Problem Solving, Number Head Together, dan terakhir *Treffinger*.

Model-model di atas memiliki peranan penting masing-masing kebutuhannya, namun peneliti akan lebih berfokus pada model pembelajaran *treffinger* dengan berbagai macam pertimbangan serta yang akan sesuai dengan kondisi kelas yang akan diteliti. Selain mengetahui model pembelajaran maka perlu juga diketahui perbedaan antara model, metode pembelajaran serta pendekatan pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Sanjaya, 2016) Sedangkan pengertian pendekatan pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan oleh seorang guru untuk menyediakan perangkat-perangkat metodis untuk mencapai kebutuhan siswa (M. Huda, 2013) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang disusun secara sistematis untuk menyusun pembelajaran guna mencapai tujuan belajar, dan dijadikan pula sebagai pedoman dalam merancang kegiatan pembelajaran (Trianto, 2017) .

3. Model Pembelajaran *Treffinger*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Treffinger*

Model pembelajaran *Treffinger* adalah model pembelajaran yang pertama kali dikenal oleh Donald J.Treffinger pada tahun 1980, dan sosok

sebagai presiden di *Center of Creative Learning, Inc Sarasota, Florida*, dan mengembangkan model pembelajaran ini sebagai bentuk untuk mengembangkan kreativitas anak (Yuli, 2017)

Model pembelajaran *treffinger* yang kemudian dikembangkan sehingga bisa sampai sekarang ini. Model pembelajaran *treffinger* merupakan salah satu bagian dari beberapa model yang telah dipaparkan di atas, tetapi model pembelajaran *treffinger* ini selain menekankan pada masalah kreativitas pada anak dapat pula memberikan saran-saran praktis bagaimana mencapai keterpaduan sehingga dalam melibatkan antara kognitif dan afektif anak bisa menunjukkan saling keterhubungan sehingga mendorong siswa dalam tahap belajar. Selain itu siswa juga dilibatkan dalam kegiatan-kegiatan yang dapat membangun keterampilan lainnya kemudian pada akhirnya dapat menangani masalah dalam kehidupan nyata.

Selain paparan di atas model pembelajaran *treffinger* pun memiliki definisi bahwa suatu strategi pembelajaran yang dikembangkan dari model belajar kreatif yang memiliki sifat pengembangan mental dan mengutamakan segi proses (Shoimin, 2014). Dan yang terpenting menurut *Treffinger* (1985) dasar dalam mengembangkan model ini bahwa dilihat dari perkembangan zaman yang semakin hari semakin mengalami perubahan, sehingga untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan suatu cara yang dapat memberikan solusi yang tepat dengan cara memperhatikan fakta-fakta yang ada di lingkungan sekitar kemudian

memberikan solusi atau gagasan yang dapat memberikan pemecahan masalah tersebut (M. Huda, 2013).

Berkat gagasan itulah maka dalam menghadapi berbagai perubahan zaman, terlebih dalam pendidikan, kita harus pandai-pandai untuk memberikan sebuah contoh nyata yang ada di lingkungan sekitar siswa sehingga siswa akan cepat memberikan respon dan mampu untuk memberikan solusi yang mereka pahami sesuai dengan daya nalar kemampuan berpikir mereka.

Model pembelajaran *Treffinger* biasa dikenal dengan *Creative Problem Solving*. Sama-sama memberikan solusi dalam menyelesaikan masalah yang ada. Ada tiga komponen dasar pada model pembelajaran *treffinger* yaitu :

1. Komponen *understanding challenge* (memahami tantangan) bahwa memiliki penjabaran terkait dalam menentukan tujuan, menggali data dan yang terpenting adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi terlebih dahulu permasalahan yang akan di berikan solusinya.
2. Komponen *generating ideas* (membangkitkan gagasan) pada komponen ini yang diperlukan adalah memunculkan gagasan kepada siswa serta guru membimbing siswa dalam memecahkan beberapa alternatif pemecahan yang akan diuji.

3. Komponen *preparing for action* (mempersiapkan tindakan) dalam hal ini guru membantu siswa dalam mengumpulkan informasi-informasi terkait dengan beberapa permasalahan dan memberikan kepercayaan kepada siswa bahwa solusi yang mereka dapatkan terkait dengan permasalahan apakah sudah tepat atau masih perlu ditambahkan lagi (M. Huda, 2013).

Adapun manfaat yang diperoleh menggunakan model pembelajaran *treffinger* yaitu :

1. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mampu mengembangkan kemampuannya dari ranah kognitif dan afektif dalam memahami konsep-konsep dan menyelesaikan permasalahan serta mampu untuk berpikir kritis.
2. Membuat siswa aktif dalam pembelajaran sebab mereka mampu untuk mengekspresikan apa yang mereka ketahui sehingga bukan hanya guru saja yang menjadi aktif dalam satu arah tetapi ada timbal balik dari siswa.
3. Mampu melatih kemampuan siswa dalam berpikir secara kritis sebab sejak awal pembelajaran telah diberikan permasalahan sehingga siswa menentukan sendiri dan mencari celah solusi dari permasalahan yang ditawarkan oleh guru.
4. Mengembangkan kemampuan siswa dalam menganalisis masalah, mengumpulkan data, serta membuat hipotesis sendiri dalam melakukan percobaan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.
5. Mampu membuat siswa menjadi mandiri dengan memiliki kemampuan serta pengetahuan yang ada maka mampu diterapkan dalam kehidupan

mereka baik dalam situasi yang baru mereka hadapi. Huda (M. Huda, 2013)

Dari beberapa manfaat di atas yang telah dijabarkan maka model pembelajaran ini cocok sekali diterapkan jika dikaitkan dengan materi yang akan peneliti bahas nantinya, sebab melatih siswa mengasah kemampuan mereka, serta terkait dengan model ini memberikan keleluasaan penuh dan rasa percaya diri dalam siswa, sebab mereka sejak awal diberikan kepercayaan serta tanggung jawab dalam mengamati permasalahan yang ada di sekelilingnya serta mereka dapat melatih diri sejak dini untuk mampu terjun dalam kehidupan yang sebenarnya.

Selain manfaat di atas Munandar (Shomin, 2014) menyatakan bahwa tahapan-tahapan yang digunakan dalam model pembelajaran *treffinger* ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap I ; atau *basic tools*, pada tahap ini *basic tools* atau teknik kreativitas meliputi kemampuan berpikir *divergen*, pada bagian pengenalan memiliki fungsi meliputi perkembangan dari kelancaran, kelenturan, keaslian, dan keterincian dalam berpikir. Selanjutnya untuk afektif sendiri meliputi kesediaan untuk menjawab keterbukaan terhadap pengalaman, kepekaan terhadap masalah, tantangan serta keberanian mengambil resiko.

Langkah-langkah dalam tahap I yaitu : 1. Guru memberikan suatu masalah terbuka dengan jawaban yang lebih dari satu penyelesaian . 2. Guru membimbing siswa dalam mendiskusikan

terkaitkan dalam menyampaikan gagasan atau ide sekaligus memberikan penilaian pada masing-masing kelompok.

2. Tahap II : *Practice with process* pada tahap ini adalah pengaplikasian dari tahap I yang telah dipelajari dalam kondisi praktis, yang terdiri dari penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian (evaluasi). Selain itu pada tahap ini mencakup keterbukaan terhadap perasaan-perasaan dan konflik yang majemuk, mengarahkan perhatian pada masalah, penggunaan khayalan dan tamsil, meditasi dan kesetiaan. Terdapat kesadaran yang nyata pada kesadaran yang meningkat, keterbukaan fungsi-fungsi prasadar, dan kesempatan untuk pertumbuhan pribadi.

Adapun langkah-langkah pada tahap II ini yaitu : 1. Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi dengan memberikan contoh analog atau yang serupa, dengan memberikan persoalan kemudian ketika tahap diskusi berlangsung maka guru bisa juga memberikan contoh yang sama dengan permasalahan yang ada untuk menggerakkan kemampuan berpikir siswa, terlebih jika siswa mampu bisa menganalisa dengan baik maka akan menjadikan mereka lebih kritis dalam menanggapi persoalan yang telah disajikan. 2. Guru meminta siswa untuk memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan siswa dalam menyelesaikan permasalahan sebab mereka bisa saja melihat secara langsung apa yang mereka amati dalam lingkungan sekitarnya dan bisa saja contoh permasalahan yang mereka berikan adalah yang mereka alami sendiri.

3. Tahap III : *Working with real problem* pada tahap ini menerapkan apa yang telah dipelajari pada dua tahap pertama diatas tetapi lebih menekankan kepada dunia nyata. Siswa dilatih untuk menggunakan kemampuannya dengan cara-cara yang bermakna bagi kehidupannya. Dalam ranah pengenalan, hal ini mengacu pada keterlibatan siswa dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan-permasalahan yang ada, serta pengelolaan yang mengarah pada perkembangan hasil atau produk sehingga anak bukan hanya menerima dan berpikir dari permasalahan yang ada tetapi mereka juga mampu untuk berpikir kritis dari mana dan untuk apa solusi yang akan mereka tawarkan terkait dengan permasalahan yang ada .

Model pembelajaran *treffinger* ini memiliki beberapa kelebihan yang telah dikemukakan oleh Shoimin (Shoimin, 2014) adalah sebagai berikut:

1. Mengasumsikan bahwa kreativitas adalah proses dan hasil belajar. Lebih menekankan proses daripada hasil yang diharapkan sehingga apapun yang terjadi pada proses belajar bisa dijadikan sebagai bentuk penilaian yang akan diberikan kepada siswa.
2. Dilaksanakan kepada semua siswa dalam berbagai latar belakang dan tingkat kemampuan.

Hal ini sangatlah baik digunakan sebab pada model pembelajaran ini siswa merasa sama-sama seimbang dengan teman-temannya bahkan yang berbeda suku dan budaya yang ada di dalam kelasnya, serta terpenting memberikan kesempatan kepada siswa yang

memiliki rasa percaya diri yang kurang untuk bisa turut aktif ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga menjadikan semua siswa yang ada di dalam kelas menjadi aktif dalam belajar.

3. Mengintegrasikan dimensi kognitif dan afektif dalam pengembangannya.

Pemahaman siswa terasah dengan diberikannya rasa percaya diri untuk mengekspresikan kemampuan mereka dengan cara menyampaikan gagasan dan ide-ide berpikir mereka sehingga kemampuan kognitif dan afektif mereka bisa menjadi seimbang.

4. Melibatkan secara bertahap kemampuan yang *konvergen* dan *divergen* dalam proses pemecahan masalah.
5. Memiliki tahapan pengembangan yang sistematis, dengan berbagai metode dan teknik untuk setiap tahap yang dapat diterapkan secara fleksibel.

Terlepas dari kelima kelebihan di atas maka ada pula kelemahan pada model pembelajaran *treffinger*, namun sejauh ini masih sedikit kekurangannya yaitu membutuhkan waktu yang lama, pada model pembelajaran ini, lama yang dimaksud adalah dalam penerapannya untuk jangka waktu yang panjang (Siti Ulfatur Rohmah, 2019).

Adapun selain kelebihan dan kelemahannya, maka ada hal penting yang perlu diperhatikan yaitu tantangan pada model pembelajaran *treffinger* ini (M. Huda, 2013) yaitu :

1. Perbedaan pada level pemahaman dan kecerdasan siswa dalam menghadapi masalah. Kemampuan daya berpikir siswa yang bervariasi sehingga menjadikan pola pikir dalam menganalisis soal serta permasalahan yang diberikan kepada siswa beragam sehingga bisa saja akan menjadikan berbagai macam pemahaman.
2. Ketidaksiapan siswa untuk menghadapi permasalahan yang baru ditemukan di lapangan. Ada beberapa siswa menjadikan hal-hal yang baru sebagai tantangan ada pula yang menjadikan hal yang baru sebagai bentuk zona mereka, keluar dari zona yang nyaman.
3. Model pembelajaran ini kurang tepat digunakan untuk siswa taman kanak-kanan atau untuk kelas rendah bagi Sekolah Dasar. Sebab pada model pembelajaran ini kreativitas, kemampuan berpikir kritis, mandiri serta mampu menganalisa hal-hal permasalahan yang diberikan kepada siswa.

Model pembelajaran apapun yang digunakan baik di dalam kelas ataupun di luar kelas akan tetap memiliki kelebihan dan kelemahan tetapi bagaimanapun kita sebagai seorang pendidik hanya memberikan semaksimal mungkin apa yang mendekati dengan penyampaian keberhasilan yang diharapkan baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa ataupun dengan memperbaiki kualitas pendidikan yang ada di negara kita ini, siswa dan guru sama-sama memiliki peranan yang penting dan sama dalam mencapai tujuan yang diharapkan bersama.

Berikut adalah kegiatan pembelajaran pada model pembelajaran treffinger tabel 2.1 sebagai berikut :

Tabel 2.1 Model pembelajaran *Treffinger*

Sintaks	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
<i>Basic tools</i>	Memberikan permasalahan kepada siswa dan mendorong bagaimana siswa mampu untuk mengamati permasalahan yang diberikan dengan memberikan pengarahan .	Memahami secara seksama penjelasan yang telah disampaikan oleh guru, serta mampu untuk mengidentifikasi masalah serta apa-apa saja yang akan menjadi pusat dalam menyelesaikan masalah yang telah diberikan
	Membimbing siswa dalam menjalankan diskusi yang telah diberikan serta sudah bisa memberikan penilaian-penilaian yang berlaku baik secara individu ataupun penilaian secara kelompok.	Mampu untuk mengemukakan ide dan gagasannya serta bisa memberikan gagasan dan ide-ide kritis terkait dengan permasalahan yang mereka amati.
<i>Practice with process</i>	Membantu siswa untuk mengarahkan kelancaran diskusi tetapi lebih kepada contoh yang sama yang diberikan kepada siswa	Semua permasalahan yang telah diberikan mampu mereka analisis dan menganalogikan lain permasalahan yang sama .
	Memberikan arahan masih terkait dengan permasalahan diskusi tetapi guru memberikan persoalan yang terkait dengan kondisi permasalahan di sekitar siswa	Memikirkan beberapa permasalahan yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal mereka atau yang berkaitan keterampilan menulis karangan.
<i>Working with real problems</i>	Memberikan masalah yang baru terkait dengan beberapa permasalahan di atas tetapi lebih detail lagi dengan kenyataan dunia nyata	Memahami secara mendalam serta mampu memberikan solusi yang ada dari permasalahan yang diangkatnya.
	Memberikan apresiasi kepada siswa	Bagi siswa yang berprestasi dan menyampaikan gagasannya yang lebih luas mendapatkan hadiah sebagai bentuk apresiasi dari guru.

b. Teori yang Mendukung Model pembelajaran *Treffinger*

1. Teori kognitivisme dari Piaget

Teori-teori pendukung yang tepat dengan model pembelajaran ini adalah salah satunya teori konstruktivisme. Teori kognitivisme Piaget yang menuntut siswa untuk membina pengetahuannya berdasarkan pengalaman siswa sendiri. Piaget berpandangan bahwa siswa perlu dibiasakan terhadap problem solving, untuk sesuatu yang baru dan siswa akan terbiasa dengan ide-ide (Wahyuni, Rosita, 2014)

Teori ini cocok dengan model pembelajaran *treffinger* sebab teori ini hakikatnya dalam pembelajaran yang dilakukan manusia dalam membangun atau dapat menciptakan pengetahuan dengan cara memberikan makna pada pengalamannya mereka sendiri. Dikatakan cocok karena pada tahap model pembelajaran *treffinger* pun sebenarnya diberikan permasalahan kemudian guru membantu siswa membimbing nya dan pada akhirnya mereka dapat menemukan sendiri solusi atau jawabannya dengan pembelajaran yang lainnya memberikan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar mereka atau yang paling penting mereka selain yang dari lingkungan mereka amati bisa juga dari pengalaman pribadi mereka. (Baharuddin.,& Wahyuni, 2015).

Piaget dalam (Rifa'l & Anni , 2015) mengemukakan tiga prinsip utama pembelajaran, yaitu:

1. Belajar aktif Proses pembelajaran adalah proses aktif, karena pengetahuan terbentuk dari dalam subyek belajar. Untuk membantu perkembangan kognitif anak, kepadanya perlu diciptakan suatu kondisi belajar yang memungkinkan anak belajar sendiri, misalnya melakukan percobaan, manipulasi simbol–simbol, mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban sendiri, membandingkan penemuan sendiri dengan penemuan temannya.
2. Belajar lewat interaksi social. Dalam belajar perlu diciptakan suasana yang memungkinkan terjadinya interaksi diantara subyek belajar. Piaget percaya bahwa belajar bersama, baik diantara sesama, anak–anak maupun dengan orang dewasa akan membantu perkembangan kognitif mereka. Tanpa interaksi sosial perkembangan kognitif anak akan tetap bersifat egosentris. Sebaliknya lewat interaksi sosial, perkembangan kognitif anak akan mengarah ke banyak pandangan, artinya khasanah kognitif anak akan diperkaya dengan macam–macam sudut pandangan dan alternatif tindakan.
3. Belajar lewat pengalaman sendiri Perkembangan kognitif anak akan lebih berarti apabila didasarkan pada pengalaman nyata daripada bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi. Prinsip–prinsip yang dikemukakan Piaget ini mendukung model pembelajaran *treffinger*, karena di dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *treffinger* terdapat langkah dimana pembelajaran dilakukan secara kelompok. Dan dalam pelaksanaan belajar secara kelompok tersebut

selalu memungkinkan terjadinya interaksi sosial dan mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, juga memungkinkan siswa untuk belajar lewat pengalamannya sendiri sesuai dengan masing–masing kelompoknya untuk menemukan solusi dari masalah– masalah koneksi matematis.

2. Teori Humanistik

Teori humanistik. Secara luas definisi teori belajar humanistik ialah sebagai aktivitas jasmani dan rohani guna memaksimalkan proses perkembangan. Sedangkan secara sempit pembelajaran diartikan sebagai upaya menguasai khazanah ilmu pengetahuan sebagai rangkaian pembentukan kepribadian secara menyeluruh. Pertumbuhan yang bersifat jasmaniyah tidak memberikan perkembangan tingkah laku. Perubahan atau perkembangan hanya disebabkan oleh proses pembelajaran seperti perubahan habit atau kebiasaan, berbagai kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap maupun keterampilan. (Ismail, 2014).

Dalam pandangan humanism, manusia memegang kendali terhadap kehidupan dan perilaku mereka, serta berhak untuk mengembangkan sikap dan kepribadian mereka. Masih dalam pandangan humanism, belajar bertujuan untuk menjadikan manusia selayaknya manusia, keberhasilan belajar ditandai bila peserta didik mengenali dirinya dan lingkungan sekitarnya dengan baik. Peserta didik dihadapkan pada target untuk mencapai tingkat aktualisasi diri semaksimal mungkin. Teori

humanistic berupaya mengerti tingkah laku belajar menurut pandangan peserta didik dan bukan dari pandangan pengamat. (Arbayah, 2013).

Humanisme meyakini pusat belajar ada pada peserta didik dan pendidik berperan hanya sebagai fasilitator. Sikap serta pengetahuan merupakan syarat untuk mencapai tujuan pengaktualisasian diri dalam lingkungan yang mendukung. Pada dasarnya manusia adalah makhluk yang spesial, mereka mempunyai potensi dan motivasi dalam pengembangan diri maupun perilaku, oleh karenanya setiap individu adalah merdeka dalam upaya pengembangan diri serta pengaktualisasiannya. (Iskandar, 2016).

Penerapan teori humanistic pada kegiatan belajar hendaknya pendidik menuntun peserta didik berpikir induktif, mengutamakan praktik serta menekankan pentingnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat diaplikasikan dengan diskusi sehingga peserta didik mampu mengungkapkan pemikiran mereka di hadapan audience. Pendidik mempersilakan peserta didik menanyakan materi pelajaran yang kurang dimengerti. Proses belajar menurut pandangan humanistic bersifat pengembangan kepribadian, kerohanian, perkembangan tingkah laku serta mampu memahami fenomena di masyarakat. Tanda kesuksesan penerapan tersebut yaitu peserta didik merasa nyaman dan bersemangat dalam proses pembelajaran serta adanya perubahan positif cara berpikir, tingkah laku serta pengendalian diri. (Suprihatin, 2017)

3. Teori Belajar Bermakna dari David Ausubel

Belajar bermakna merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang (Rusman, 2012). Proses belajar tidak sekedar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, namun berusaha menghubungkan konsep-konsep tersebut untuk menghasilkan pembelajaran yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan. Hal ini kaitannya dengan model pembelajaran *treffinger* yang mana pada tahapan ini, proses pembelajaran siswa karena menekankan proses berpikir terutama pada pembelajaran *hots*.

Teori belajar Ausubel merupakan teori yang dikemukakan oleh David Ausubel yang mana teori ini menekankan pada pembelajaran bermakna. Menurut Dahar dalam (Rifa'l, A. & Anni, 2015) belajar bermakna adalah proses mengaitkan informasi baru dengan konsep-konsep yang relevan dan terdapat dalam struktur kognitif seseorang.

David Ausubel mengemukakan empat prinsip pembelajaran, sebagaimana dikutip oleh (Rifa'l, A. & Anni, 2015) antara lain:

1. Kerangka cantolan (*Advance Organizer*). Pengatur awal atau bahan pengait dapat digunakan pendidik dalam membantu mengaitkan konsep lama dengan konsep baru yang lebih tinggi maknanya.
2. *Differensiasi progresif*. Dalam proses belajar bermakna perlu ada pengembangan dan elaborasi konsep-konsep. Caranya unsur yang

paling umum dan inklusif diperkenalkan dahulu kemudian baru yang lebih mendetil, berarti proses pembelajaran dari umum ke khusus.

3. Belajar superordinate. Belajar superordinate adalah proses struktur kognitif yang mengalami pertumbuhan kearah deferensiasi. Ia terjadi sejak perolehan informasi dan diasosiasikan dengan konsep dalam struktur kognitif tersebut. Proses belajar tersebut akan terus berlangsung hingga pada suatu saat ditemukan hal-hal baru. Belajar superordinate akan terjadi bila konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya merupakan unsur-unsur dari suatu konsep yang lebih luas dan inklusif.
4. Penyesuaian integratif. Pada suatu saat peserta didik kemungkinan akan menghadapi kenyataan bahwa dua atau lebih nama konsep digunakan untuk menyatakan konsep yang sama atau bila nama yang sama diterapkan pada lebih dari satu konsep.

3. Media *Audio-Visual*

a. Pengertian media *audio-visual Video*

Pengertian Media Pembelajaran (Sukiman, 2012), kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara” atau pengantar.. Dengan pengertian tersebut, maka guru atau dosen, buku ajar, serta lingkungan adalah media. Setiap media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan tujuan.

Heinich dalam Rusman(Rusman, 2012) media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut (Rohmah, 2013) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan, materi, metode, evaluasi, dan tingkat kemampuan siswa. Dengan demikian, penggunaannya memerlukan proses seleksi dari guru, yaitu mulai dari mengetahui ragam dan jenis media, memilih dan menentukan media, kemudian mengoperasionalkannya dalam kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi dari sumber kepada siswa yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran.

Media *audio visual* adalah media yang audible artinya dapat didengar dan media yang visible artinya dapat dilihat. Media audio visual gunanya untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif. media *audio visual* merupakan kombinasi *audio* dan *visual* atau biasa disebut media pandang dengar. Media ini gabungan antara media video dan media visual.

Artinya, media tersebut dapat memperlihatkan tampilan video beserta suara kepada peserta didik. (Novita et al., 2019).

Media *audio visual* memiliki berbagai jenis, baik yang berupa fisik maupun non fisik yang terbagi menjadi beberapa bagian yaitu jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu : 1) Media Grafis. 2) Teks. 3) Grafik. 4) Video. Penggunaan media *audio visual* dalam proses pembelajaran, media ini memiliki keunggulan dan kelemahan, berikut keunggulan menggunakan media audio visual video adalah 1) Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa selain suara yang menyertai. 2) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Kelemahan menggunakan media audio visual video adalah 1) Opposition, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya. 2) Material Pendukung, video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya. Alat proyeksi yang dimaksud adalah infocus dan layar.. 3) *Budget* , untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit. (Novita et al., 2019).

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton (Falahudin & Widyaiswara, 2014) mengidentifikasi manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan Setiap pembelajar mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada pembelajar secara seragam. Setiap pembelajar yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh pembelajar-pembelajar lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara pembelajar di manapun berada.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat pembelajar. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan pembelajar dan merangsang pembelajar bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu pembelajar untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu pembelajar dan pembelajar melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses

pembelajaran. Tanpa media, seorang pembelajar mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada pembelajar. Namun dengan media, pembelajar dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya pembelajar sendiri yang aktif tetapi juga pembelajarnya.

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari pembelajar adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi pembelajar menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika pembelajar dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang pembelajar tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia atau proses terjadinya gerhana matahari. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada anak. Biarkanlah media menyajikan materi pelajaran yang memang sulit untuk disajikan oleh pembelajar secara verbal. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, pembelajar tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, pembelajar akan lebih mudah memahami pelajaran.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajar penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu pembelajar menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan

utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari pembelajar saja, pebelajar mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman pebelajar pasti akan lebih baik.

6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga pebelajar dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang pembelajar. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan pebelajar dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan pebelajar betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan dalam belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan pebelajar di luar lingkungan sekolah.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif pebelajar terhadap materi dan proses belajar. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong pebelajar untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan pebelajar untuk belajar dari berbagai sumber

tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada pembelajar untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

8. Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif. Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang pembelajar bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi pembelajar. Seorang pembelajar tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, pembelajar akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar pembelajar, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.
9. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit. Mengidentifikasi bentuk pasar dalam kegiatan ekonomi masyarakat misalnya dapat dijelaskan melalui media gambar pasar dari yang tradisional sampai pasar yang modern, demikian pula materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media. Misalnya materi yang membahas tentang pusat-pusat kerajaan Islam di Nusantara dapat disampaikan dengan penggunaan peta atau atlas, sehingga pembelajar dapat dengan mudah memahami pembelajaran tersebut.
10. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas, bahkan di luar angkasa dapat dihadirkan di dalam kelas melalui bantuan media. Demikian pula beberapa peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, dapat kita sajikan

di depan pebelajar sewaktu-waktu. Dengan media pula suatu peristiwa penting yang sedang terjadi di benua lain dapat dihadirkan seketika di ruang kelas.

11. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia. Obyek-obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari melalui bantuan media. Demikian pula obyek berupa proses/kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat kita saksikan dengan jelas melalui media, dengan cara memperlambat, atau mempercepat kejadian.

c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

(Munadi, 2013) media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yaitu :

- a). Media Audio. Media Audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya media audio ini menerima pesan verbal dan non verbal. Jenis-jenis media yang termasuk media ini adalah program radio dan program media rekam.
- b). Media Visual Media Visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak verbal, media cetak-grafis, dan media visual non cetak.
- c). Media Audio Visual Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media audio visual adalah pesan

verbal dan nonverbal yang terlihat layaknya media visual dan terdengar layaknya media audio.

- d). Multimedia Multimedia yakni media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat.

d. Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah media yang menggabungkan aspek penglihatan dan pendengaran dalam penyampaian pesannya. (Shomin, 2014) Diantara jenis media audio visual ini adalah media film, video dan televisi (Sukiman. 2012). Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

- a). Media film, merupakan gambar hidup atau juga sering disebut movie atau sinema. Film dapat dimaknai sebagai media komunikasi sosial yang terbentuk dari penggabungan dua indera penglihatan dan pendengaran yang mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang banyak mengungkapkan realita sosial yang terjadi di sekitar lingkungan.
- b). Media video, merupakan seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar atau suara secara sekaligus. Pada hakikatnya video adalah mengubah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara yang proses perekamannya /pembuatannya melibatkan teknologi tertentu. Bedanya dengan film

adalah media film memiliki cerita alur cerita yang baik yang bersifat non fiksi atau fiksi, sedangkan kalau video tidak memiliki alur cerita (Pratama et al., 2018)

- c). Media televisi, merupakan sebuah media telekomunikasi yang berfungsi untuk menerima siaran gambar bergerak beserta suara baik yang monokrom atau berwarna. Media Audio Visual tentunya memiliki kelebihan dalam penggunaannya.

Hamdani dalam (Patmawati et al., 2018) kelebihan media pembelajaran audio visual adalah:

- a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang lebih efektif.
- b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- c. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat pada tujuan dan bahan ajar.
- d. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai hiburan sehingga tidak diperkenankan untuk menggunakannya hanya untuk permainan atau memancing perhatian siswa.

- e. Media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan cepat.
- f. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya, hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai tinggi.

Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir. Oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Audio Visual adalah media yang memerlukan indera penglihatan dan indera pendengaran dalam penyampaiannya. Media Audio Visual sangat cocok apabila diterapkan dalam pembelajaran PKn karena dengan menggunakan media Audio Visual siswa diajak untuk menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Media Audio Visual yang direncanakan akan digunakan dalam pembelajaran PKn pada penelitian ini adalah Video pembelajaran (Khalistiana et al., 2015)

5. Kemampuan *High order thinking skill* pada pembelajaran IPS

a. Pengertian kemampuan *Hots*

Pengertian Higher Order Thinking Skills (HOTS) Menurut (Annuru, Johan, & Ali, 2017) *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* merupakan kegiatan yang dapat melatih kognitif peserta didik, dimana peserta didik

dapat menghubungkan fakta dan ide dalam proses analisis, evaluasi, menilai, dan mencipta. (Fakhomah & Utami, 2019) mengatakan bahwa *HOTS* adalah tingkatan berpikir lebih tinggi dibandingkan dengan menghafal atau mengulang kembali informasi, sedangkan kegiatan belajar *Lower Order Thinking Skills (LOTS)* masih sangat bergantung pada pendidik saat proses belajar mengajar.

(Hayon, Wariani, & Bria, 2017) mengemukakan bahwa *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* merupakan proses berpikir seseorang dengan cara menghubungkan informasi yang lalu dengan informasi yang didapat, informasi tersebut dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang melibatkan proses analisis, evaluasi, dan mencipta. Pada tahap ini seseorang secara aktif mencari dan menghubungkan informasi satu dengan lainnya sehingga daya kreativitas, inovatif, dan kritis dapat meningkat.

(Stasz et al, 1990) mengemukakan perkembangan *HOTS* pada peserta didik ditandai dengan adanya: Kolaborasi, keingintahuan tinggi, bersikap mandiri, tidak takut akan kegagalan, memiliki usaha yang tinggi, dan dapat menerapkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. (Irmawati, Supriyati, & Suseno, 2018).

Dapat disimpulkan bahwa *HOTS* merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memecahkan masalah dengan mengaitkan ide, gagasan, dan fakta-fakta dari informasi didapat sebelumnya melalui proses analisis, evaluasi, dan mencipta disertai rasa ingin tahu yang tinggi,

sehingga seseorang bukan saja menemukan solusi dari masalah yang dihadapi tetapi dapat mengaplikasikan keilmuannya dalam kehidupan sehari-hari (Sadiyah & Ginanjar, 2020).

Dengan *High Order Thinking Skill* peserta didik akan dapat membedakan ide atau gagasan secara jelas, berargumen dengan baik, mampu memecahkan masalah, mampu mengkontruksi penjelasan, mampu berhipotesis dan memahami hal-hal kompleks menjadi lebih jelas. *High Order Thinking Skill* akan terjadi ketika seseorang mengaitkan informasi baru dengan informasi yang sudah tersimpan di dalam ingatannya dan mengaitkannya atau menata ulang serta mengembangkan informasi tersebut untuk mencapai suatu tujuan atau menemukan suatu penyelesaian dari suatu keadaan yang sulit dipecahkan.

Berdasarkan pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *HOTS* adalah kemampuan berpikir yang bukan hanya sekedar mengingat, menyatakan kembali, dan juga merujuk tanpa melakukan pengolahan kembali, akan tetapi kemampuan berpikir untuk menelaah informasi secara kritis, kreatif, berkreasi dan bisa memecahkan masalah.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) adalah berpikir pada tingkat yang lebih tinggi, tidak hanya sekedar menghafal fakta atau mengatakan sesuatu kepada seseorang persis seperti sesuatu yang disampaikan kepada kita. Mengembangkan kemampuan berpikir sebaiknya terus menerus dilakukan agar membentuk karakter individu yang berhasil

dalam menyelesaikan suatu tantangan. Sebagaimana dalam firman Allah Swt dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 11 :

يُنِيتُ لَكُمْ بِهِ الزَّرْعَ وَالزَّيْتُونَ وَالنَّخِيلَ وَالْأَعْنَابَ وَمِنْ
كُلِّ الثَّمَرَاتِ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَةً لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ﴿١١﴾

Terjemahan:

“Dia menumbuhkan bagi kamu dengan air hujan itu tanam tanaman; zaitun, kurma, anggur dan segala macam buah-buahan. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar ada tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang memikirkan.” (QS. An-Nahl : 11)

Dari ayat tersebut diketahui bahwa seluruh umat manusia diharuskan untuk menggapai impiannya, tetapi dengan cara berusaha, berpikir dan berdoa kepada Allah SWT. seluruh umat manusia harus membangun budaya berpikir dalam kehidupan sehari-hari, karena dari ketekunan berpikir kita dapat meneguhkan keimanan. Kemampuan seseorang untuk dapat berhasil ditentukan dari kemampuan berpikirnya. Kemampuan berpikir tingkat tinggi (High Order Thinking Skill) adalah proses berpikir yang mengharuskan peserta didik untuk memanipulasi informasi dan ide-ide dalam cara tertentu yang memberi mereka pengertian dan implikasi baru

(Haryati, Manurung, & Gultom, 2017) mengatakan bahwa *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* memiliki beberapa aspek diantaranya, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Aspek keterampilan berpikir

tersebut termasuk kedalam tingkatan 3 level terakhir tingkatan berpikir, dimana C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta) adalah sebagai berikut: (Anderson; L. W. dan D. R. Krathwohl, 2015)

1) C4 (Menganalisis), proses ini peserta didik memecah masalah menjadi bagian-bagian kecil lalu dikaitkan antara satu dengan lainnya, proses tersebut sudah meliputi kegiatan (C1) mengetahui, (C2) memahami, dan (C3) menerapkan.

2) C5 (Mengevaluasi), proses ini dapat diartikan sebagai keputusan yang dihasilkan melalui kriteria-kriteria yang sudah ditentukan, kegiatan evaluasi ini meliputi kegiatan mengkritik dan memastikan suatu permasalahan.

3) C6 (Mencipta), mencipta merupakan kegiatan yang memiliki nilai kognitif sangat tinggi karena pada proses ini peserta didik menyusun elemen-elemen yang telah didapat menjadi kesatuan. Kegiatan mencipta merupakan kegiatan mengembangkan ide atau metode baru sehingga menghasilkan suatu produk, kegiatan mencipta meliputi seluruh kegiatan kognitif C1 sampai dengan C5.

Menurut (Tondang & Sahyar, 2016) Dalam pembelajaran *HOTS* peserta didik tidak saja membutuhkan kemampuan menghafal atau mengingat kembali informasi yang telah diperoleh jauh dari itu peserta didik dapat memanipulasi, mentransformasi, dan menghubungkan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dengan cara berpikir kritis dan kreatif untuk dapat menyelesaikan permasalahan. *HOTS* merupakan tingkatan paling

atas dari taksonomi bloom. Kemudian Brookhart membagi *HOTS* kedalam 3 kategori sebagai berikut:

- 1) Transfer, peserta didik dapat mengaitkan informasi diluar pembelajaran dengan informasi yang sedang dipelajari sehingga peserta didik dapat bukan saja memahami tetapi dapat menerapkan pengetahuan yang mereka miliki.
- 2) Berpikir Kritis, peserta didik dapat menerapkan pembelajaran yang diperoleh dengan menghasilkan kritik yang beralasan mengenai sesuatu. Peserta didik dapat dikatakan memiliki *HOTS* apabila peserta didik dapat menalar, merefleksikan, dan membuat keputusan yang tepat.
- 3) Pemecahan Masalah, peserta didik dapat memecahkan masalah bukan dengan cara menghafal akan tetapi dengan mengaitkan informasi satu dengan lainnya sehingga peserta didik mendapatkan solusi dari permasalahan tersebut. Pemecahan masalah diperlukan karena dapat melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif.

(Brookhart, 2010) menyatakan bahwa soal pilihan ganda dapat menilai kemampuan berpikir tingkat tinggi apabila soal diawali dengan materi pengantar kemudian pada item pilihan ganda yang dibuat sebaik mungkin. Penilaian pilihan ganda dinilai satu point apabila peserta didik benar dalam menjawab soal dan point nol apabila peserta didik menjawab salah. Untuk itu soal pilihan ganda harus dirancang sebaik mungkin untuk dapat mengukur *HOTS*. (Awaliyah, 2018) mengatakan soal-soal yang membutuhkan penalaran dalam menjawabnya dinamakan dengan soal

HOTS, maka untuk melatih *HOTS* pada peserta didik maka dibutuhkan soal yang sesuai.

6. Self-Efficacy

a. Pengertian self-efficacy

Teori efikasi diri berasal dari 'Teori Belajar Sosial' seorang peneliti bernama Bandura. Menurut Bandura menjelaskan "*Perceived self efficacy refers to beliefs in one's capabilities to organize and execute the course of action required to produce given attainments*". Self efficacy atau efikasi diri merupakan persepsi individu akan keyakinan kemampuannya melakukan tindakan yang diharapkan. Keyakinan efikasi diri mempengaruhi pilihan tindakan yang akan dilakukan, besarnya usaha dan ketahanan ketika berhadapan dengan hambatan atau kesulitan Individu dengan efikasi diri tinggi memilih melakukan usaha lebih besar dan pantang menyerah. (Eko Febridiyanto, 2012).

Efikasi diri (*self-efficacy*) menurut Alwisol, dapat diperoleh, diubah, ditingkatkan atau diturunkan, melalui salah satu atau kombinasi empat sumber, yakni pengalaman menguasai sesuatu prestasi (*performance accomplishment*), pengalaman vikarius (*vicarious experiences*), persuasi sosial (*social persuasion*) dan pembangkitan emosi (*emotional/physiological states*). Pengalaman performansi adalah prestasi yang pernah dicapai pada masa yang telah lalu. Pengalaman vikarius diperoleh melalui model sosial. Persuasi sosial adalah rasa percaya kepada pemberi persuasi, dan sifat realistik dari apa yang dipersuasikan.

Orang yang memiliki efikasi diri (*self-Efficacy*) yang tinggi akan memiliki keyakinan mengenai kemampuannya dalam mengorganisasikan menyelesaikan suatu tugas yang diperlukan untuk mencapai hasil tertentu dalam berbagai bentuk dan tingkat kesulitan. Efikasi diri yang rendah akan sangat mempengaruhi seseorang dalam menyelesaikan tugasnya untuk mencapai hasil tertentu. Hal ini dapat dikaitkan dengan kurangnya informasi tentang kemampuan para siswa untuk yakin pada dirinya sendiri dalam mengerjakan tugas yang diberikan kepada mereka. Teori (*self-Efficacy*) menyatakan bahwa tingkatan dan kekuatan (*self-Efficacy*) akan menentukan apakah perilaku itu akan dilakukan atau tidak, seberapa banyak usaha yang akan dihasilkan, dan seberapa lama usaha yang akan didukung dalam menghadapi tantangan. (Abd. Mukhdid, 2016)

Self-efficacy membantu seseorang dalam menentukan pilihan, usaha untuk maju, kegigihan dan ketekunan yang mereka tunjukkan dalam menghadapi kesulitan (Sunaryo, 2017) dalam (Malini, 2021). Hal ini sejalan dengan (Schunk, 2012) yang menyatakan bahwa *self-efficacy* dapat mempengaruhi pilihan dalam beraktivitas. Para siswa dengan *self-efficacy* yang rendah dalam belajar bisa jadi menghindari tugas. Mereka yang memiliki *self-efficacy* yang cukup akan lebih bersemangat untuk berpartisipasi.

Menurut (Damayanti, L. D., Suwena, K. R., & Haris, 2017) *Self Efficacy* sendiri berkaitan dengan penilaian seseorang akan kemampuan dirinya dalam menyelesaikan suatu tugas atau proyek tertentu. (Dewi,

2017) mengungkapkan bahwa *self-efficacy* merupakan salah satu komponen dan faktor kritis dari kemandirian belajar siswa dalam (Nurul fidyah, 2019)

b. Sumber self-efficacy

Menurut Bandura dalam (Aprilia, 2017), ada empat sumber utama yang mempengaruhi *self efficacy*, yaitu penguasaan atau pengalaman yang menetap, pengalaman yang dirasakan sendiri, bujukan sosial, dan keadaan psikologis atau emosi. Keempat sumber tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pertama, penguasaan atau pengalaman yang menetap. Penguasaan atau pengalaman yang menetap adalah peristiwa masa lalu atas kesuksesan dan/atau kegagalan yang dirasakan sebagai faktor terpenting pembentuk *self efficacy* seseorang. "Kesuksesan meningkatkan nilai *self efficacy* pengulangan kegagalan yang lebih rendah terjadi karena refleksi kurangnya usaha atau keadaan eksternal yang tidak cocok". Perasaan *self efficacy* yang kuat mungkin dapat dikembangkan melalui pengulangan kesuksesan. Adapun dalam kegagalan, orang cenderung menganggap asal kegagalan pada beberapa faktor eksternal seperti usaha yang tidak cukup atau strategi yang tidak tepat.

Kedua, pengalaman yang rasakan sendiri. Seseorang terkadang membuat judgement tentang kemampuannya sendiri dengan memperhatikan orang lain yang mengerjakan tugas tertentu yang serupa. Kesuksesan orang lain mengindikasikan bahwa mereka sendiri dapat

mengerjakan tugas yang sama, sementara kegagalan orang lain mungkin mengidentifikasi mereka tidak mengerjakan tugas. Orang membuat perbandingan dengan orang lain dalam hal usia, jenis kelamin, ras, tingkat pendidikan dan sosial ekonomi, penandaan etnik, dan prediksi kemampuan sendiri mereka dalam mengerjakan tugas.

Ketiga, bujukan sosial. Penilaian diri (*self-appraisals*) atas kompetensi sebagian didasarkan pada opini (penilaian) lain yang signifikan yang agaknya memiliki kekuatan evaluatif. Orang yang dibujuk secara verbal yang memiliki kemampuan untuk memenuhi tugas yang diberikan adalah lebih mungkin tetap melakukan (tugas) lebih lama ketika dihadapkan pada kesulitan dan lebih tetap mengembangkan perasaan *self efficacy*. Peningkatan keyakinan yang tidak realistis atas *self efficacy* seseorang bergandengan dengan kegagalan ketika mengerjakan tugas, akan tetapi, hanya akan kehilangan kepercayaan pembujuk dan lebih jauh mengikis *self efficacy* yang dirasakan seseorang. Persuasi sosial ini berkenaan dengan dorongan/keputusan. Persuasi positif meningkatkan *self efficacy*, sedangkan persuasi negatif menurunkan *self efficacy*. Secara umum lebih mudah menurunkan *self efficacy* seseorang daripada meningkatkannya.

Keempat, keadaan psikologis atau emosi. Biasanya, dalam situasi yang penuh tekanan, umumnya orang menunjukkan tanda susah, guncang, sakit, lelah, takut, muak, dan seterusnya. Persepsi seseorang atas respon ini dapat dengan jelas mengubah *self efficacy* seseorang. Keputusan *self efficacy* pribadi seseorang dipengaruhi oleh perasaan dibanding dengan

penggerakan yang sebenarnya atas pemunculan dalam situasi yang mengandung risiko. Selain itu, termasuk dalam aktivasi psikologis, suasana hati (mood) juga mempengaruhi perasaan *self efficacy*, karena suasana hati menggerakkan memori seseorang. Kesuksesan dan kegagalan masa lampau disimpan sebagai memori. Suasana hati positif menggerakkan pemikiran atas prestasi masa lalu, sedangkan suasana hati negatif menggerakkan memori atas kegagalan masa lalu. Kesuksesan di bawah suasana hati positif menghasilkan tingkat *self efficacy* yang tinggi.

c. Aspek-aspek dalam *self-efficacy*

Bandura dalam (Kurniasih, 2018) menyatakan bahwa *self-efficacy* pada diri tiap individu akan berbeda antara satu individu dengan yang lainnya berdasarkan 3 dimensi yaitu:

1. Dimensi tingkat (level) Dimensi ini berkaitan dengan derajat kesulitan tugas ketika individu merasa mampu untuk melakukannya. Apabila individu dihadapkan pada tugas-tugas yang disusun menurut tingkat kesulitannya, maka *self efficacy* individu mungkin akan terbatas pada tugas-tugas yang mudah, sedang, atau tugas-tugas yang paling sulit, sesuai dengan batas kemampuan yang dirasakan dapat memenuhi tuntutan perilaku yang dibutuhkan masing – masing tingkat. Dimensi ini memiliki implikasi terhadap pemilihan tingkah laku yang akan dicoba atau dihindari. Individu akan mencoba tingkah laku yang dirasa mampu dilakukan dan menghindari tingkah laku yang berada di luar batas kemampuan yang dirasakannya.

2. Dimensi kekuatan (*strength*) Dimensi ini berkaitan dengan tingkat kekuatan dari keyakinan atau pengharapan individu mengenai kemampuannya. Pengharapan yang lemah mudah digoyahkan oleh pengalaman-pengalaman yang tidak mendukung. Sebaliknya, pengharapan yang mantap mendorong individu tetap bertahan dalam usahanya. Meskipun mungkin ditemukan pengalaman yang kurang menunjang. Dimensi ini biasanya berkaitan dengan dimensi level, yaitu makin tinggi taraf kesulitan tugas, makin lemah keyakinan yang dirasakan untuk menyelesaikannya.
3. Dimensi generalisasi (*generality*) Dimensi ini berkaitan dengan luas bidang tingkah laku di mana individu merasa yakin akan kemampuannya, apakah terbatas pada suatu aktivitas atau situasi yang bervariasi.

d. Klasifikasi *Self-efficacy*

Pada dasarnya setiap individu memiliki *self-efficacy* dalam dirinya masing-masing. Hal yang memembedakan adalah seberapa besar tingkat *self-efficacy* tersebut apakah tergolong tinggi atau rendah. Bandura menyatakan memberikan ciri-ciri pola tingkah laku individu yang memiliki *self-efficacy* tinggi dan *self-efficacy* rendah.

Tabel 2.2 Klasifikasi *Self-efficacy* oleh Bandura

<i>Self-efficacy</i> Tinggi	<i>Self-efficacy</i> Rendah
1. Aktif memilih kesempatan yang terbaik	1. Pasif
2. Mengolah situasi dan menetralkan halangan	2. Menghindari tugas-tugas yang sulit
3. Menetapkan tujuan dengan menciptakan standard	3. Mengembangkan aspirasi yang lemah

4.Mempersiapkan, merencanakan, dan melaksanakan tindakan	4. Memusatkan diri pada kelemahan diri sendiri
5.Mencoba dengan keras dan gigih	5. Tidak pernah mencoba
6.Secara kreatif memecahkan masalah	6. Menyerah dan menjadi tidak bersemangat
7.Belajar dari pengalaman masa lalu	7. Menyalahkan masa lalu karena kurangnya kemampuan
8.Memvisualisasikan kesuksesan	8. Khawatir, menjadi stress, dan menjadi tidak berdaya
9.Membatasi stress	9. Memikirkan alasan/pembenaran untuk kegagalannya

e. Indikator *Self-Efficacy*

Indikator self-efficacy mengacu pada 3 dimensi self-efficacy yaitu dimensi level, dimensi generality, dan dimensi strenght. Brown dkk (dalam Yuniarti Elis, 2016) merumuskan beberapa indikator self-efficacy yaitu :

1. Yakin dapat menyelesaikan tugas tertentu, individu yakin bahwa dirinya mampu menyelesaikan tugas tertentu, yang mana individu sendiriilah yang menetapkan tugas (target) apa yang harus di selesaikan.
2. Yakin dapat memotivasi diri untuk melakukan tindakan yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas, individu mampu menumbuhkan motivasi pada diri sendiri untuk bisa memilih dan melekukan tindakan-tindakan yang di perlukan dalam rangka menyelesaikan tugas.
3. Yakin bahawa dirinya mampu berusaha dengan keras,gigih dan tekun.adanya usaha yang keras dari individu untuk menyelesaikan tugas yang di tetapkan dengan menggunakan segala daya yang di miliki.

4. Yakin bahwa diri mampu menghadapi hambatan dan kesulitan. Individu mampu bertahan saat menghadapi kesulitan dan hambatan yang muncul serta mampu bangkit dari kegagalan.
5. Yakin dapat menyelesaikan tugas yang memiliki range yang luas ataupun sempit (spesifik). Individu yakin bahwa dalam setiap tugas apapun dapat ia selesaikan meskipun itu luas atau spesifik.

f. Fungsi Self-Efficacy

1. Fungsi Kognitif Bandura menyebutkan bahwa pengaruh dari efikasi diri pada proses kognitif seseorang sangat bervariasi. Pertama, efikasi yang kuat akan mempengaruhi tujuan pribadinya. Semakin kuat efikasi diri, semakin tinggi tujuan yang ditetapkan oleh individu bagi dirinya sendiri dan yang memperkuat adalah komitmen individu terhadap tujuan tersebut. Individu dengan efikasi diri yang kuat akan mempunyai cita-cita yang tinggi, mengatur rencana dan berkomitmen pada dirinya untuk mencapai tujuan tersebut. Kedua, individu dengan efikasi diri yang kuat akan mempengaruhi bagaimana individu tersebut menyiapkan langkah-langkah antisipasi bila usahanya yang pertama gagal dilakukan.
2. Fungsi Motivasi Efikasi diri mendukung motivasi dalam berbagai cara dan menentukan tujuan-tujuan yang diciptakan individu bagi dirinya sendiri dengan seberapa besar ketahanan individu terhadap kegagalan. Ketika menghadapi kesulitan dan kegagalan, individu yang mempunyai keraguan diri terhadap kemampuan dirinya akan

lebih cepat dalam mengurangi usaha-usaha yang dilakukan atau menyerah. Individu yang memiliki keyakinan yang kuat terhadap kemampuan dirinya akan melakukan usaha yang lebih besar ketika individu tersebut gagal dalam menghadapi tantangan.

3. Fungsi Afeksi Bandura mengemukakan efikasi diri mengatur perilaku untuk menghindari suatu kecemasan. Semakin kuat efikasi diri, individu semakin berani menghadapi tindakan yang menekan dan mengancam. Individu yang yakin pada dirinya sendiri dapat menggunakan kontrol pada situasi yang mengancam. Sedangkan bagi individu yang tidak dapat mengatur situasi yang mengancam akan mengalami kecemasan yang tinggi.
4. Fungsi Selektif, Fungsi selektif akan mempengaruhi pemilihan aktivitas atau tujuan yang akan diambil oleh individu. Individu menghindari aktivitas dan situasi yang individu percayai telah melampaui batas kemampuan dirinya, namun individu tersebut telah siap melakukan aktivitas-aktivitas yang menantang dan memilih situasi yang dinilai mampu untuk diatasi. (Nirwana Gita Pratiwi, 2015)

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut adalah beberapa penelitian yang telah membahas tentang model pembelajaran *treffinger* dibuktikan dengan beberapa jurnal yang telah dipilih oleh peneliti sebagai bahan referensi yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Reh Ulina Br.Pinem pada tahun 2017 dengan judul : *Pengaruh model pembelajaran treffinger berbantuan media gambar terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa SD kelas IV* . Pada penelitian ini menjelaskan tentang pengaruh dari model pembelajaran *treffinger* dengan menggunakan sampel siswa sebanyak 32 orang dengan dua rombel kelas yang menjadikannya sebagai objek penelitian bahwa dengan masih adanya model pembelajaran yang digunakan secara konvensional maka digunakanlah model pembelajaran *treffinger* kemudian ditambahkan dengan menggunakan media yang menjadi alat bantu. Alhasil penelitian ini berhasil membantu meningkatkan hasil belajar siswa yang ada di Sekolah Dasar Al-Hikmah Gayung.
2. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Sumiara pada tahun 2019 dengan judul : *Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku pada siswa kelas IV*. Pada penelitian ini menjelaskan tentang model pembelajaran *treffinger* terhadap Kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Research*. Kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *treffinger*, satu kelas hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dengan hasil ada pengaruh model pembelajaran *treffinger* terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil

belajar kelas IV pada subtema keberagaman budaya bangsaku di Sekolah Dasar Muhammadiyah 24 Ketintang Surabaya.

3. Penelitian ketiga yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Yuli Ifana Sari dan Dwi Fauzia Putra pada tahun 2015 dengan judul: *Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Mahasiswa Universitas Kanjuruhan Malang*. Penelitian yang dilakukannya maka telah dibuktikan untuk di kalangan mahasiswa lebih tepatnya penelitian ini, bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menjadikan perbedaan nilai mereka. Ini disebabkan karena dengan menggunakan model pembelajaran *treffinger* dari data statistik nilai mahasiswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sebesar 30,9 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 15,2, ini menunjukkan perubahan yang sangat besar perbedaannya, dan pada penelitian ini pula menggunakan bantu dalam menyelesaikan rumus dengan menggunakan *SPSS 16.0 for Windows* .
4. Penelitian selanjutnya yang relevan adalah yang dilakukan oleh Vita Yuli Ekasari dengan judul: *Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger Berbantuan Alat Peraga Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Pada Materi Segiempat Siswa Kelas VII SMPN 2 Kediri*. Pada pembahasan penelitian ini ternyata peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan penelitian kuantitatif dengan dua kelas yaitu untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang

dan menggunakan tiga siklus instrumental yaitu RPP, *pretest*, *posttest* dan lembar observasi siswa. Keberhasilan dari penelitian ini dilihat bahwa kelas yang menggunakan model pembelajaran *treffinger* dengan berbantuan alat peraga pada kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika yaitu sebesar 61,67% dan 56,67% dan keduanya dikategorikan baik. Kemudian poin kedua keberhasilannya adalah pengaruh model pembelajaran *treffinger* ini dapat diketahui dari tes analisa data *post* serta dengan menggunakan uji ANOVA satu jalan yang memiliki taraf signifikan 5% yang menunjukkan bahwa nilai F hitung > F tabel yang memiliki artian bahwa penelitian ini berhasil menggunakan model pembelajaran *treffinger* dengan berbantuan alat peraga terhadap kreativitas belajar matematika siswa.

5. Penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Nurul Fuadiyah tentang keefektifan model pembelajaran *treffinger* terhadap kemampuan koneksi matematis dan *self-efficacy* siswa bahwa Kemampuan koneksi matematis dan *self-efficacy* merupakan aspek kognitif dan afektif yang sangat penting bagi siswa. Namun kemampuan siswa dalam kedua aspek itu masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan matematika siswa kelas VII SMP Negeri 17 Semarang diperoleh dari hasil tes studi pendahuluan pada materi persamaan linear satu variabel dan perbandingan yang dilakukan oleh peneliti. Kemudian berdasarkan wawancara dan penelitian pendahuluan di SMP Negeri 17 Semarang, peneliti menemukan bahwa kepercayaan dengan kemampuan diri atau

yang biasa disebut dengan *self-efficacy* siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat ketika disajikan masalah matematika, seringkali siswa mengeluh terlebih dahulu sebelum mereka mencobanya dan menghindarinya.

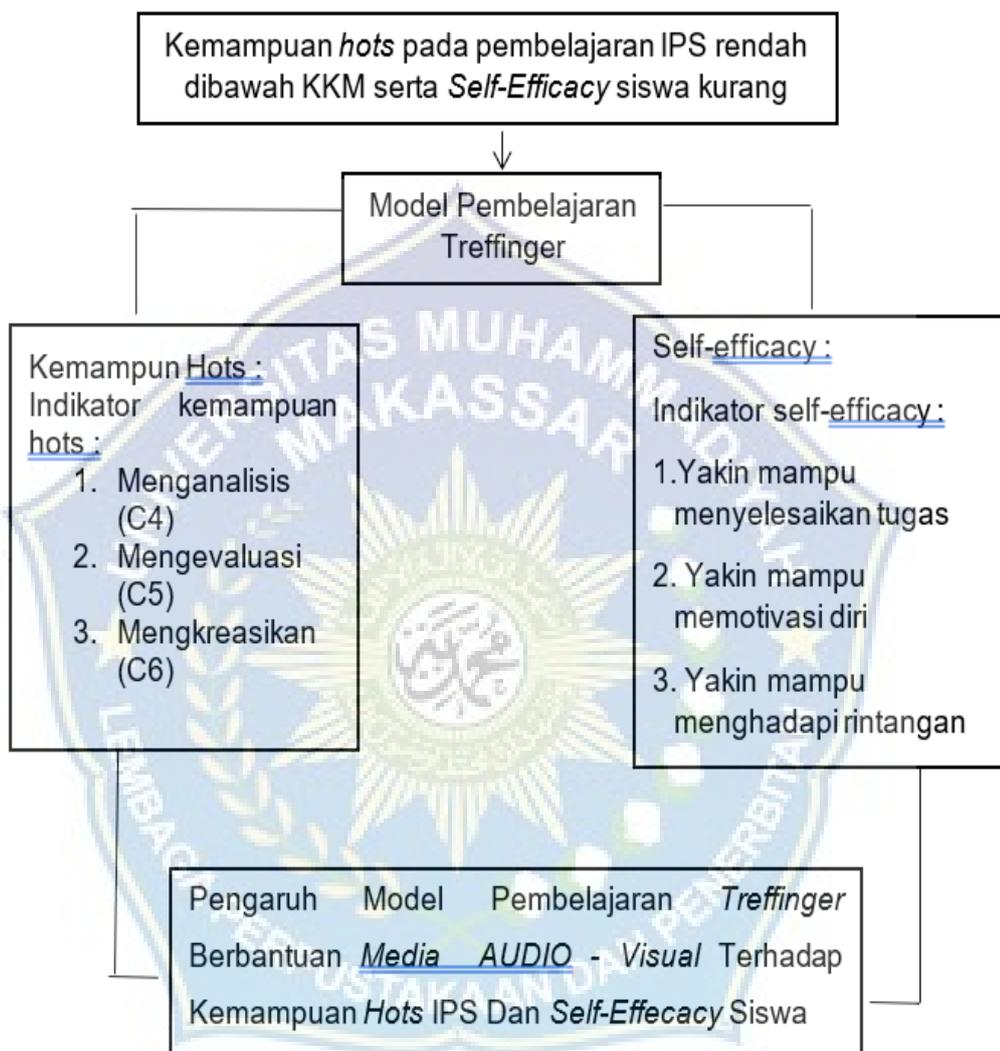
Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajaran yang diterapkan sama. Perbedaannya terletak pada penerapan model pembelajaran peneliti sebelumnya meningkatkan prestasi belajar sedangkan penelitian ini ingin meningkatkan kemampuan *Hots* pada pembelajaran IPS dan *Self-Efficacy* siswa.

C. Kerangka Pikir

Pada saat pembelajaran berlangsung, terkadang guru masih menggunakan model pembelajaran langsung dibandingkan model pembelajaran yang efektif sehingga siswa akan merasa bosan di kelas dan kurang diberikan kepercayaan diri untuk lebih berpikir sesuai dengan yang mereka harapkan. Dengan model pembelajaran *treffinger* berbantuan media audio-visual diharapkan siswa mampu meningkatkan hasil belajar dan *self-efficacy*.

Berdasarkan beberapa latar belakang permasalahan yang ada maka penulis memfokuskan kerangka pikir yang akan menjadi penelitian bahwa adakah pengaruh model pembelajaran *treffinger* berbantuan media audio - visual terhadap hasil belajar *hots ips* dan

self-efficacy siswa kelas IV SD dengan penjabaran lebih rinci sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Terkait dengan pembahasan diatas maka peneliti mengemukakan hipotesis sebagai berikut dibawah ini:

- I. H_0 : Terdapat pengaruh kemampuan berpikir HOTS melalui model pembelajaran *treffinger* pada pembelajaran IPS siswa Kelas IV SD berbantuan media audio visual video
 H_1 : Tidak Terdapat pengaruh kemampuan berpikir HOTS melalui model pembelajaran *treffinger* pada pembelajaran IPS siswa Kelas IV SD berbantuan media audio visual video
- II. H_0 : Terdapat pengaruh Self Efficacy melalui model pembelajaran *treffinger* pada pembelajaran IPS siswa Kelas IV SD melalui berbantuan media audio visual video
 H_1 : Terdapat pengaruh Self Efficacy melalui model pembelajaran *treffinger* berbantuan media audio visual video
- III. H_0 : Terdapat pengaruh model pembelajaran *treffinger* berbantuan media audio-visual terhadap kemampuan *HOTS* pada pembelajaran IPS dan *self-efficacy* siswa Kelas IV SD
 H_1 : Tidak Terdapat pengaruh model pembelajaran *treffinger* berbantuan media audio-visual terhadap kemampuan *HOTS* pada pembelajaran IPS dan *self-efficacy* siswa Kelas IV SD

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain dan Jenis Penelitian

1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini, penelitian eksperimen, biasanya memiliki dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan atau *treatment* sedangkan yang kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apa-apa. (Riyanto, 2012)

Adapun rancangan penelitian seperti yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2013) adalah sebagai gambar tabel 3.1 dibawah ini :

Tabel 3.1
Pretest-Posttest Control Group Design

Kelompok	<i>Pretest</i>	Variabel perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber : (Sugiyono, 2013)

Keterangan :

- O₁ : Hasil *Pretest* pada kelompok eksperimen
- O₂ : Hasil *Posttest* pada kelompok eksperimen
- O₃ : Hasil *Pretest* pada kelompok kontrol
- O₄ : Hasil *Posttest* pada kelompok kontrol
- X : Perlakuan

Langkah pembelajaran yang dilakukan di kelas bahwa kelas eksperimen pembelajaran adalah yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *treffinger*, sedangkan untuk kelompok kontrol pembelajaran tidak diberikan perlakuan apa-apa atau dengan menggunakan model pembelajaran secara konvensional.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini berjudul “Pengaruh model pembelajaran *Treffinger* terhadap kemampuan *High order thinking skills (hots)* pada pembelajaran IPS dan *self-efficacy* siswa kelas IV”, dengan menggunakan penelitian eksperimen *Quasi Experimental Research*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Penelitian *Quasi Experimental* (eksperimen semu) ini melibatkan dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapatkan perlakuan yaitu kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode eksperimen, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan yaitu kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan metode eksperimen. (Hasanah et al., 2018). Eksperimen semu dalam menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan adanya random (Riyanto, 2016).

Jadi pada penelitian eksperimen ada keterkaitan yang digunakan sebagai sebab sehingga jika ada sebab yang menjadi acuan maka akan ada dampak atau akibat yang ditimbulkan. Ada pendapat lain tentang penelitian eksperimen menurut (Riyanto, 2016) adalah penelitian yang dilakukan secara sistematis, logis, dan teliti dengan melakukan kontrol terhadap kondisi. Maksudnya bahwa dalam penelitian eksperimen ini ada bentuk perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan sebaik-baik literatur yang telah disiapkan, dan untuk mengujikan terkait dengan kelas eksperimen itu ada pembandingan dari kelas kontrol yang dipilih terhadap perlakuan apa yang akan diberikan kepada kelas tersebut.

Adapun tujuan dari penelitian eksperimen yaitu :

1. Menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian.
2. Untuk memprediksi kejadian atau peristiwa di dalam latar eksperimental
3. Untuk menarik generalisasi hubungan-hubungan antar variabel.

Secara garis besar bahwa eksperimen akan membuktikan semua hipotesis yang telah diuraikan apakah sesuai ataupun tidak, serta memikirkan dampak apa yang akan terjadi serta hubungan-hubungan yang terkait dengan suatu objek dari variabel-variabel tersebut.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Wilayah II Kecamatan Simbang Kabupaten Maros dengan alasan bahwa di sekolah ini belum pernah diteliti

terkait dengan model pembelajaran *Treffinger* dan, adapun waktu penelitian mulai dilakukan pertengahan semester Ganjil. Awal bulan November sampai dengan Desember 2022.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV (empat) di Kecamatan Simbang yang terdiri dari delapan sekolah. Rincian jumlah siswa kelas IV (empat) dari kedelapan sekolah di Kecamatan Simbang tahun ajaran 2022/2023 dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.2 Jumlah populasi wilayah II kecamatan Simbang Kabupaten Maros

No.	Nama Sekolah	Siswa laki-laki	Siswa Perempuan	Jumlah
1.	UPTD SDN 14 Samanggi	22	14	36
2.	UPTD SDN 129 Inpres Bantimurung	11	17	28
3.	UPTD SDN 224 Pangia	5	3	8
4.	UPTD SDN 63 Sambueja	33	30	63
5.	UPTD SDN 248 Paccinikang	8	6	14
6.	UPTD SDN 176 Inpres Tallasa	11	10	21
7.	UPTD SDN 135 Inpres Simbang	10	18	28
8.	UPTD SDN 209 Garantiga	9	13	22

Sumber : Dapodik setiap sekolah

2. Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV (empat). Peneliti memilih kelas IV karena berdasarkan observasi awal, hampir seluruh siswa kelas IV di Kecamatan Simbang masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Purposive Sampling yaitu siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Wilayah II Kecamatan Simbang Kabupaten Maros yang terdiri dari dua rombongan belajar.

Berikut adalah penjabaran jumlah siswa sebagai sampel dalam penelitian di UPTD SDN 63 Sambueja Wilayah II Kecamatan Simbang Kabupaten Maros Tabel 3.3:

Tabel 3.3 Jumlah Sampel Siswa Kelas IV

Subyek Penelitian	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Perempuan	Laki-laki	
Kelas Eksperimen	IV A	16	15	31
Kelas Kontrol	IV B	14	18	32
Jumlah siswa		30	33	63

Berdasarkan tabel di atas, sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV (empat) A yang berjumlah 31 orang yang terdiri dari 16 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki dan Siswa Kelas IV (empat) B yang berjumlah 32 orang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Kelas IV A sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Treffinger*, sedangkan kelas IV B

sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

D. Metode Pengumpulan Data

Definisi teknik pengumpulan data menurut Arikunto (2010,p.265) adalah suatu cara yang digunakan peneliti dalam memperoleh suatu data yang dibutuhkan dan merupakan pekerjaan yang sangat penting dalam penelitian. Bahwa Pengumpulan data adalah hal yang paling mendasar dan menjadikan acuan keberhasilan suatu penelitian sebab langkah pertama untuk semua proses penelitian dan yang menjadi teknik penelitian dalam pengumpulan data ini menggunakan dua macam yaitu teknik observasi dan tes.

1. Angket *Self-efficacy*

Angket adalah teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner (daftar pertanyaan/isian) untuk diisi langsung oleh responden seperti yang dilakukan dalam penelitian untuk menghimpun pendapat umum. Peneliti menggunakan angket untuk mengetahui data tentang *self-efficacy*. (Cholid Narbuko, Abu Achmadi, 2013) Penyebaran angket yang peneliti lakukan adalah kepada siswa kelas IV SD Kecamatan Simbang Kabupaten Maros. Angket ini berupa 14 butir daftar pernyataan tentang *self-efficacy* siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Treffinger* pada mata pelajaran IPS

. Angket yang digunakan berupa selembaran kertas yang berisi pertanyaan yang berhubungan dengan minat belajar siswa.

Adapun daftar pertanyaan dalam angket yang diberikan kepada responden adalah sejumlah 14 item soal yaitu dengan memberi tanda (√) pada alternatif jawaban yang dianggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Untuk jawaban SS diberi skor 4, Sangat Setuju
- b. Untuk jawaban S diberi skor 3, Setuju
- c. Untuk jawaban TS diberi skor 2, Tidak Setuju
- d. Untuk jawaban STS diberi skor 1, Sangat tidak setuju

2. Tes Kemampuan *Hots*

Tes menurut Arifin (2014: 226) adalah teknik pengukuran yang didalamnya memiliki berbagai macam pertanyaan-pertanyaan dan serangkaian tugas-tugas yang diberikan yang harus dijawab atau diselesaikan oleh responden. Alat ukur yang digunakan sebagai bentuk tes dalam penelitian ini adalah lembar instrument yang terdiri dari butir-butir soal dalam bentuk. Dalam pemberian tes ini peneliti melakukan dua macam tes yang telah dibagi yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui terlebih dahulu kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa, sedangkan untuk *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dari hasil belajar yang telah diberikan kepada siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam arti luar merupakan proses pembuktian yang didasarkan atas sumber jenis apapun yang baik itu yang bersifat tertulis, lisan, gambar. (Kunandar, 2014). Teknik dokumentasi yang digunakan adalah yaitu pada saat proses pembelajaran, *posttest* dan *pretest* yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa.

4. Uji Validitas

Yatim Riyanto (2012:78) mengatakan bahwa validitas adalah ukuran validitas suatu tes. Jika tes tersebut menunjukkan tingkat validitas pengukuran yang baik, maka validitas ini dikatakan berhasil atau memiliki tingkat validitas yang tinggi.

Dalam penelitian ini, validasi isi digunakan untuk validasi, dan dua orang dosen berpengalaman bertindak sebagai validator. Rumus berikut digunakan untuk menghitung validitas ini dengan menggunakan indeks Gregory::

$$\text{Koefisien Konsistensi Internal} = \frac{D}{A+B+C+D} \text{ (Robert J.Gregory, 2016)}$$

Hasil dari perhitungan tersebut diinterpretasikan dalam indeks kesepakatan 2 rater sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Validitas Isi

KOOFESIEN	VALIDITAS
0,8 – 1,0	Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	Validitas tinggi
0,4 – 0,59	Validitas sedang
0,2 – 0,39	Validitas rendah
0,00 – 0,19	Validitas sangat rendah

(Suherman, 1993:136)

Berikut tabel hasil dari validasi oleh dua validator yaitu:

Tabel 3.5 Hasil Validasi Instrumen

No	Instrumen	Nilai Koofisien	Valid/Tidak Valid	Validitas
1.	RPP	1	Valid	Sangat Tinggi
2.	Lembar Observasi aktivitas guru kelas control	1	Valid	Sangat Tinggi
3.	Lembar Observasi aktivitas guru kelas menggunakan model pembelajaran treffinger	1	Valid	Sangat Tinggi
4.	Lembar Aktivitas Siswa kelas control	1	Valid	Sangat Tinggi
5.	Lembar Aktivitas Siswa pada proses pembelajaran	1	Valid	Sangat Tinggi
6.	Instrumen Angket Self-Efficacy	1	Valid	Sangat Tinggi

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Model Pembelajaran *treffinger* adalah model pembelajaran yang lebih menekankan kemampuan berpikir kritis yang lebih menekankan proses daripada hasil yang berawal dari pemecahan masalah. *Treffinger* memiliki arti tersendiri adalah menyentuh atau mengambil bagian kapan akan digunakan dan kapan akan berakhir.
2. Media audiovisual adalah media yang memadukan aspek visual dan auditori dalam menyampaikan informasi. Diantara jenis media audiovisual tersebut adalah media film, video dan televisi.
3. Kemampuan Hots adalah proses berpikir seseorang dengan menghubungkan informasi yang lalu dengan informasi yang diperoleh yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah dan melibatkan proses analisis, evaluasi dan penciptaan. Pada tahap ini, seseorang secara aktif mencari dan menghubungkan informasi satu sama lain, sehingga meningkatkan kreativitas, inovasi, dan kekritisian.
4. Self-efficacy berkaitan dengan penilaian seseorang terhadap kemampuannya untuk menyelesaikan tugas atau proyek tertentu.

F. Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan dua jenis teknik analisis data yaitu teknik analisis data deskriptif dan teknik analisis data inferensial. Analisis data ini memiliki fungsi sebagai bentuk penilaian terhadap variabel yang akan diteliti sebagai

alat untuk mengukur kesesuaian dengan tolok ukur sebelumnya. (Arikunto, 2013). Statistik adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis deskriptif dilakukan dengan penyajian data melalui table distribusi frekuensi, histogram, rata-rata dan simpangan baku. Dalam penelitian ini akan dibantu oleh program SPSS 23 dalam perhitungannya.

Data diinterpretasi kedalam kategori kemampuan *HOTS* dan *Self-Efficacy* siswa yang terkait dengan kemampuan memecahkan masalah siswa dalam pembelajaran IPS berdasarkan pedoman yang telah ditetapkan pada satuan Pendidikan tempat penelitian.

Tabel 3.6 Kategori Hasil Tes Kemampuan *HOTS* Siswa

Nilai Siswa	Kategori
81 – 100	Sangat Hots
61 – 80	Hots
41 – 60	Kurang Hots
20 – 40	Sangat kurang Hots

(UPTD SDN 63 Sambueja, 2022)

Sementara itu, untuk pengkategorian *Self-Efficacy* siswa dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 3.7 Pengkategorian *Self-Efficacy*

Nilai Siswa	Kategori
93 – 100	Sangat Tinggi
84 – 92	Tinggi
75 – 83	Sedang
<75	Kurang

(UPTD SDN 63 Sambueja, 2022)

1. Analisis Data *Self-efficacy*

Rumus Untuk Menghitung Presentase *Self Efficacy* sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = angka presentase

F = jumlah jawaban responden

N = Jumlah seluruh siswa

(Anas Sudijono, 2010)

2. Analisis Data kemampuan *Hots*

Analisis data dari kemampuan *Hots* siswa, dapat dihitung dengan menggunakan rumus yang tertera dibawah ini :

$$Skor = \frac{B}{N} \times 100\%$$

Sumber : Yamin (2010:159)

Keterangan :

B : Jumlah butir soal yang dijawab benar

N : Jumlah seluruh soal

G. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen

Menurut (Riyanto, 2012) validitas merupakan bentuk dari ukuran suatu tes yang digunakan sebagai alat pembuktian dari kesahihan, dan jika dalam pengujian itu terbukti tingkat kesahihan pengukuran tesnya baik, maka validitas ini dikatakan berhasil atau memiliki validitas tingkat tinggi.

Pada perhitungan validitas dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus *korelasi product moment* berdasarkan bantuan penyelesaian SPSS 23. Adapun kriteria yang digunakannya adalah dalam menentukan validitas instrumen yaitu $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka item soal yang dinyatakan valid dengan nilai $r_{tabel} 0,444$.

Rumus umum yang sering digunakan untuk *korelasi product moment* adalah sebagai berikut :

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

Sumber : Sundayana (2014: 60)

Keterangan :

- r_{xy} : Koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total
- x : Skor Butir
- y : Skor total x^2
- n : Banyaknya peserta

Reliabilitas seperti yang dijabarkan menurut (Nana, 2015) bahwa dikatakan reliabilitas jika suatu instrumen dapat memiliki tingkatan yang memadai sehingga instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur beberapa aspek yang akan diukur sehingga menjadi acuan sampai pengujiannya bisa dilakukan dalam beberapa kali hasilnya dan menghasilkan akan tetap sama .

Pengujian reliabilitas memiliki tujuan bahwa untuk menghitung yang akan diuji baik dari observasi dan keseluruhan item soal yang telah dibuat. Dan menggunakan perhitungan rumus *Cronbach's* dengan uji reliabilitas analysis bantuan SPSS. Adapun rumus yang digunakan dalam pengujian reliabilitas ini adalah sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum st^2}{st^2} \right)$$

Sumber : Sundayana (2014:70)

Keterangan ;

r_{11} : reliabilitas

N : Banyaknya butir pertanyaan

$\sum st^2$: Jumlah varians item

st^2 : Varian total

Dan yang menjadi koefisien dan kategori reliabilitas setiap butirnya soal sebagai pedomannya yaitu :

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh lemahnya daya serap siswa sekolah dasar pada mata pelajaran matematika, sedangkan daya serap berkaitan dengan kemampuan kognitif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (Zakiah & Khairi, 2019).

Tabel 3.8 Koefisien dan Kategori Reliabilitas Setiap butir soal

Koefisien Reliabilitas	Kategori
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Cukup
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Agak rendah
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,000 sampai dengan 0,200	Sangat Rendah

(Sumber: Arikunto ,2010)

H. Uji Asumsi Analisis

Dalam uji asumsi analisis ini terdapat dua hal yang menjadi acuan yang dilakukan yaitu uji normalitas dan homogenitas.

a. Uji Normalitas

Dalam uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan. Hasil penggunaan model pembelajaran *Treffinger* yang akan diuji normalitas dalam mengambil data dari perbedaan dua nilai dari *pretest* dan *posttest* yang di berikan di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji *kolmogrov smirnov* dengan berbantuan SPSS 23 dengan taraf signifikan normal.

Adapun yang menjadi bahan pertimbangan keputusan untuk mengetahui varian populasi tersebut normal atau tidak normal nya sebagai berikut :

- a. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau nilai signifikansi atau probabilitas $\geq 0,05$ maka distribusi adalah normal.
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai signifikansi atau probabilitas $\leq 0,05$ maka distribusi adalah tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Untuk uji homogenitas memiliki tujuan untuk mengetahui kesamaan dari bagian sampel . Uji *Manova* dengan bantuan program SPSS 23 yang digunakan dalam pengujian homogenitas.

Adapun pemilihan kriteria dalam pengujian yang akan dilakukan menggunakan 5 % bahwa hipotesis yang akan diuji seperti dibawah ini :

H_0 = Varians pada kelompok yang sama (homogen)

H_1 = Varians pada tiap kelompok tidak sama (Tidak homogeny)

Dengan penjabaran diatas maka kriteria pertimbangan dalam untuk mengambil keputusan yang akan diterapkan sehingga mendapatkan informasi kepada varian untuk setiap kelompok yang homogen ataupun yang tidak homogen dijabarkan seperti dibawah ini :

- a. Jika signifikansi lebih dari 0,005 ($sig > 0,005$) maka H_0 diterima
- b. Jika signifikansi lebih dari 0,005 ($sig > 0,005$) maka H_1 diterima

I. Pengujian Hipotesis

Hipotesis memiliki arti bahwa jawaban sementara untuk pertanyaan dalam setiap rumusan masalah dalam penelitian. Adapun tingkat keberhasilan hipotesis jika telah diadakan uji normalitas dan homogenitas . Untuk pengujian hipotesis ini memiliki tujuan bahwa untuk membandingkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen .*Independent Sampel T-test* dengan menggunakan bantuan SPSS 23 yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis dengan Uji *MANOVA*.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji manova. Manova merupakan singkatan dari multivariate analysis of variance, artinya merupakan bentuk multivariate dari analysis of variance (ANOVA). Manova adalah uji statistik yang digunakan untuk mengukur pengaruh variabel independen yang berskala kategorik terhadap beberapa variabel dependen sekaligus yang berskala data kuantitatif. Uji manova digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan secara statistik pada beberapa variabel yang terjadi secara serentak antara dua tingkatan dalam satu variabel.

Pada dasarnya, tujuan MANOVA sama dengan ANOVA, yakni ingin mengetahui apakah ada perbedaan yang nyata pada variabel-variabel dependen antar anggota grup, letak perbedaannya adalah pada jumlah variabel dependen atau variabel terikat yang diuji di dalam model. Kalau ANOVA, hanya ada 1 variabel dependen, sedangkan pada MANOVA ada lebih dari 1 variabel dependen. Variabel independen dalam skala nominal

dan variabel dependen dalam skala rasio, sehingga dalam penelitian ini digunakanlah uji manova.

Namun jika memiliki perbedaan antara kelas eksperimen (O1 dan O2) lebih besar daripada kelas kontrol (O3 dan O4) maka penggunaan model pembelajaran *Treffinger* dapat dikatakan telah berhasil dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.

Beberapa pertimbangan dalam pengambilan keputusan adalah sebagai perbandingan *t hitung* dengan *t tabel* dilihat dari derajat 5 % memiliki keterangan sebagai berikut :

- a. Jika *t hitung* lebih besar dari *t tabel* ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka hipotesis nilai (H_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima.
 - b. Jika *t hitung* lebih kecil dari *t tabel* ($t_{hitung} < t_{tabel}$) maka hipotesis nilai (H_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternative (H_a) ditolak.
- .Sugiyono (2012: 230).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Gambaran Kemampuan *HOTS* pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Melalui Model Pembelajaran *Treffinger Berbantuan Media Audio-Visual*

Data hasil penelitian ini meliputi data yang merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya dan untuk menguatkan hipotesis atau jawaban sementara. Penelitian ini menggunakan analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif untuk mendeskripsikan data dari hasil penelitian. Pada pembahasan bagian ini peneliti akan menjelaskan tentang kemampuan berpikir *hots*.

Penjelasan yang dilakukan meliputi gambaran secara umum kemampuan berpikir *hots*. Peningkatan kemampuan berpikir peserta didik sangat penting, taksonomi Bloom yang di revisi oleh Anderson dan Krathwohl dianggap sebagai dasar dari berpikir tingkat tinggi. Kategori dan proses kognitif yang termasuk dalam *HOTS* (Higher Order Thinking Skills) adalah C4, C5 dan C6 yaitu proses kognitif menganalisis, mengevaluasi dan mencipta (Anderson & Krathwohl 2010).

Kemampuan *Hots* pada pembelajaran IPS siswa dideskripsikan berdasarkan hasil pre-test dan posttest. Pretest diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas control sebelum mengikuti proses pembelajaran IPS.

Setelah proses pembelajaran IPS terlaksana, maka dilakukan posttest pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dan juga pada kelas control yang tidak mendapatkan perlakuan. Kegiatan Posttest ini bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti pembelajaran utamanya pada muatan pelajaran IPS di kelas IV (empat). Langkah selanjutnya adalah membandingkan hasil psot test dari kedua kelas tersebut.

Pengambilan data kegiatan pretest, posttest dan proses pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 16 November sampai 01 Desember 2022. Kegiatan penelitian tersebut dilakukan secara bergantian. Kegiatan penelitian pada kelas control dilaksanakan pada tanggal 16 November, 18 November, 22 November dan 25 November 2022. Pada Kelas Eksperimen dilaksanakan pada tanggal 23 November, 26 November, 29 November dan 01 Desember 2022.

Secara umum penjabaran diatas menandakan bahwa pentingnya siswa untuk memahami dan memperluas pemahaman terkait dengan kemampuan *hots* maka pada penelitian ini terkait dengan gambaran kemampuan berpikir *hots* siswa melalui model pembelajaran *treffinger* menandakan bahwa dari *pretest* dan *posttest* yang telah diberikan kepada siswa mengalami perubahan pengaruh baik dikelas control maupun kelas eskperimen. Ini menandakan bahwa model pembelajaran *treffinger* khusus pada kemampuan berpikir *hots* siswa mengalami peningkatan yang

awalnya nilai siswa tidak mencapai KKM setelah diberikan belakuran maka kemampuan berpikir Hots siswa mengalami peningkatan.

2. Gambaran *Self – Efficacy* pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Melalui Model Pembelajaran *Treffinger Berbantuan Media Audio-Visual*

Pada pembahasan ini peneliti akan menjabarkan terkait dengan gambaran *self-efficacy* siswa . Sebagai penunjang keberhasilan siswa dalam pembelajaran diperlukan aspek afektif. Terutama saat siswa menyelesaikan soal-soal dengan memberikan jawaban yang berbeda dengan guru dan temannya. Sehingga salah satu aspek afektif yang harus diterapkan yaitu kemampuan *Self Efficacy*. Wahyuni (2015) menyatakan bahwa *Self Efficacy* merupakan keyakinan diri peserta didik terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menyelesaikan persoalan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. *Self efficacy* dapat diperoleh melalui pengalaman langsung, melihat pengalaman orang lain, aspek emosional dan psikologis Somakim dkk , 2019.

Angket *Self-efficacy* diberikan kepada siswa pada kelas kontrol dan eksperimen , dilakukan sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *treffinger* berbantuan media *audio-visual*. Data tentang *self-efficacy* siswa diperoleh dari hasil isian angket sebagai alat pengukur seberapa besar *self-efficacy* siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS di kelas IV SD

Dari gambaran itu menandakan bahwa pentingnya self-efficacy siswa harus ditanamkan dalam diri mereka apalagi jika dikaitkan pada saat proses belajar mengajar karena self-efficacy yang dimiliki siswa menjadi pondasi bagi siswa itu sendiri untuk bisa tampil di depan kelas yang merupakan sebagai Latihan dalam membentuk kepercayaan diri siswa. Pada penelitian yang dilakukan menandakan adanya perubahan nilai dengan menerapkan model pembelajaran self-efficacy bagi siswa menandakan bahwa model pembelajaran treffinger bisa meningkatkan self-efficacy siswa .

3. Pengaruh Kemampuan *HOTS* pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Melalui model pembelajaran *Treffinger* Berbantuan Media *Audio-Visual*

Hasil analisis data menunjukkan ada pengaruh kemampuan berpikir *HOTS* pada pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD melalui penerapan model pembelajaran *Treffinger* berbantuan media *audio visual* , hal ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Nurfitriani dkk 2020 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* terhadap *HOTS* Peserta didik dalam mata pelajaran IPS SMP Negeri 1 Gombong. Hasil yang diperoleh bahwa ada pengaruh model pembelajaran *treffinger* terhadap kemampuan hots siswa SMP negeri 1 Gombong .

.Baik hasil pretest maupun posttest analisis deskriptif yang akan dibahas dalam penelitian ini meliputi Kemampuan berpikir Hots

a. Deskripsi pengaruh Kemampuan Berpikir *hots* Pretest

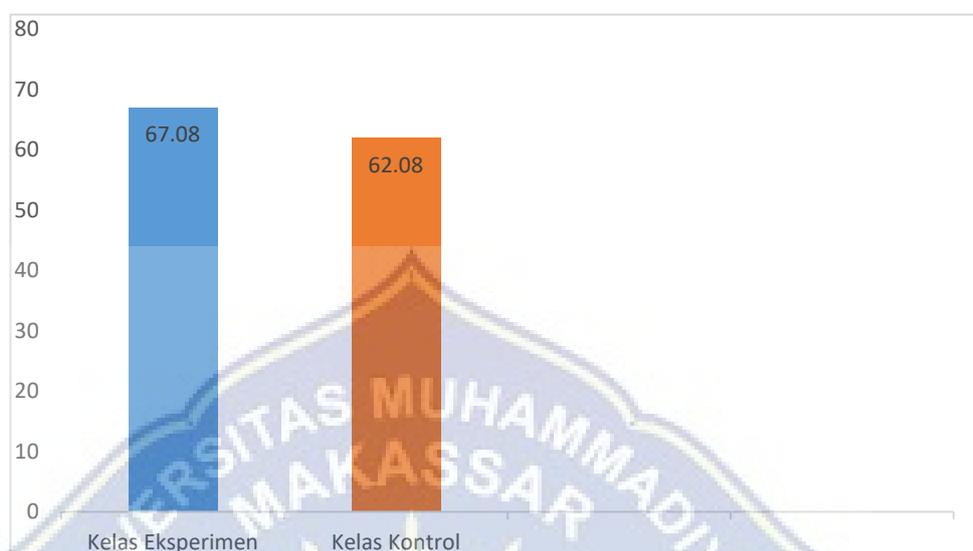
Gambaran awal kemampuan berpikir *hots* pada kelas pretest, eksperimen, dan kontrol disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Statistik skor kemampuan berpikir *hots* pretest

Test Statistik	Nilai	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	67,08	62,08
Median	50	43,75
Std. Deviation	8.3584	8.3584
Variance	20.073	20.713
Range	20	20
Minimum	50	50
Maximum	81,25	75

Berdasarkan tabel tersebut dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata kemampuan berpikir *hots* pretest kelas eksperimen dari 31 siswa sebesar mean (67,08), *median* (50), *Std. Deviation* (8.3584), *Variance* (20.073), *Range* (20), *Minimum* (50), *Maximum* (81,25). Sedangkan skor rata-rata kemampuan berpikir *hots* pretest kelas control dari 32 siswa sebesar (62,08), *median* (43,75), *Std. Deviation* (8.3584), *Variance* (20.713), *Range* (20), *Minimum* (50), *Maximum* (75). Terlihat dari hasil tersebut, kemampuan berpikir *hots* awal kelas eksperimen dan kontrol hampir identik, sehingga memungkinkan kedua kelompok untuk membandingkan kemampuan mereka setelah eksperimen. Rata-rata kemampuan berpikir *hots* awal kelas eksperimen dan kontrol kelas ditunjukkan dalam grafik perbandingan statistik di bawah ini.

Grafik 4.1 Perbandingan statistic rata-rata pretest kelas eksperimen dengan kelas control



Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan persentase untuk keempat kategori keterampilan berpikir *hots*:

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi dan persentase keterampilan berpikir *Hots pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

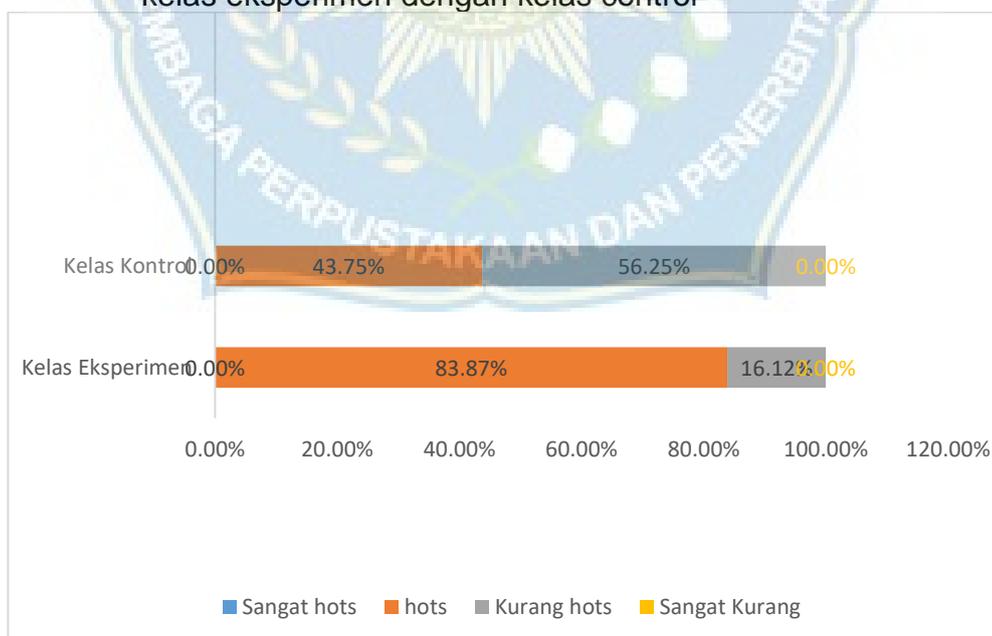
No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
Kelas Eksperimen				
1	81 – 100	Sangat Hots	0	00,00%
2	61 – 80	Hots	26	83,87%
3	41 – 60	Kurang Hots	5	16,12%
4	20 – 40	Sangat kurang Hots	0	00,00%
Jumlah			31	
Kelas Kontrol				
1	81 – 100	Sangat Hots	0	00,00%
2	61 – 80	Hots	14	43,75%
3	41 – 60	Kurang Hots	18	56,25%
4	20 – 40	Sangat kurang Hots	0	00,00%
Jumlah			32	

Sumber : Olah data SPSS 23

Pada tabel 4.10 menunjukkan bahwa dari 31 siswa kelas eksperimen siswa yang memperoleh skor pada kategori sangat kurang *hots* 0 siswa

(00,00%), kategori kurang hots 5 orang (16,12%), kategori hots 26 orang (83,87%), dan kategori sangat hots 0 orang (00,00%). Sedangkan kelas kontrol menunjukkan bahwa dari 32 siswa, siswa yang memperoleh skor pada kategori sangat kurang hots 0 orang (00,00%), kategori kurang hots 18 orang (56,25%), kategori hots 14 orang (43,75%), dan kategori sangat kritis 0 orang (00,00%). Rata-rata kemampuan berpikir hots pretes kelas eksperimen masuk dalam kategori hots, dengan skor 83,87, jika dikonversikan ke dalam empat kategori di atas untuk rata-rata skor kemampuan berpikir hots siswa. Namun demikian, kelas kontrol juga termasuk dalam kategori kurang hots 16,12. Berdasarkan klasifikasi di atas, berikut adalah grafik perbandingan statistik rata-rata kemampuan berpikir hots awal kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Grafik 4.2 Perbandingan statistik tingkat kemampuan berpikir hots pretest kelas eksperimen dengan kelas kontrol



b. Deskripsi Kemampuan Berpikir *Hots* Posttest

Kemampuan berpikir *hots* kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Treffinger*, dan kelas kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional, dijelaskan pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Statistik skor keterampilan berpikir *hots* posttes

Statistik	Nilai	
	Kelas Eksperimen Model Pembelajaran <i>Treffinger</i>	Kelas Eksperimen Model Pembelajaran Konvensional
Mean	80,20	64,49
Median	60,00	59,41
Std. Deviation	8.6980	7.7427
Variance	34.535	32.192
Range	20	22
Minimum	62,50	50
Maximum	93,75	78,50

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata kemampuan berpikir *hots* posttest kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *treffinger* dari 31 siswa sebesar (80,20), *Median* (60,00), *Std. Deviation* (8.6980), *Variance* (34.535), *Range* (20), *Minimum* (62,50), *Maximum* (93,75). Sedangkan skor rata-rata kemampuan berpikir *hots* posttest kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar (64,49), *Median* (59,41), *Std.Deviation* (7.7427), *Variance* (32.192), *Range* (22), *Minimum* (50), *Maximum* (78,50). Kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan berpikir *hots* yang berbeda, seperti yang ditunjukkan oleh temuan ini. Hal ini menunjukkan

bahwa kemampuan berpikir hots kelas eksperimen lebih unggul daripada kelas kontrol. Rata-rata kemampuan berpikir hots posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. kelas kontrol dibandingkan pada grafik di bawah ini:

Grafik 4.3 Perbandingan statistic rata-rata posttest kelas eksperimen dengan kelas kontrol



Berikut ini adalah rincian distribusi frekuensi dan persentase untuk keempat kategori keterampilan berpikir *Hots*

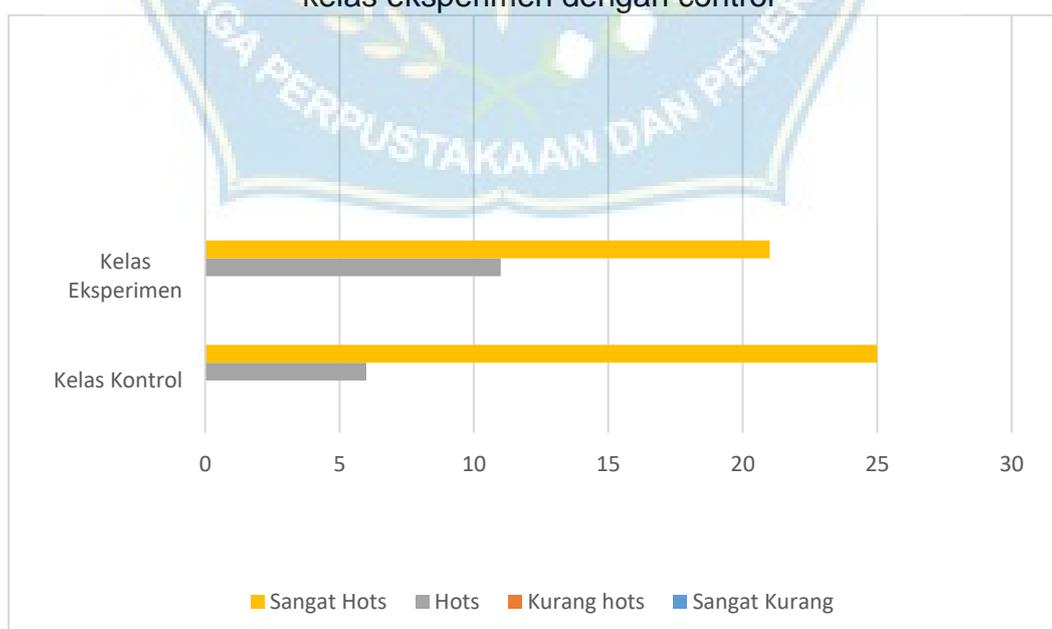
Tabel 4.4 Distribusi frekuensi dan persentase kemampuan berpikir hots posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
Kelas Eksperimen (Model Pembelajaran Treffinger)				
1	81 – 100	Sangat Hots	25	80,642%
2	61 – 80	Hots	6	19,35%
3	41 – 60	Kurang Hots	0	00,00%
4	20 – 40	Sangat kurang hots	0	00,00%
Kelas Kontrol (Model Pembelajaran <i>Konvensional</i>)				
1	81 – 100	Sangat Hots	21	65,62%
2	61 – 80	Hots	11	34,375%
3	41 – 60	Kurang Hots	0	00,00%
4	20 – 40	Sangat kurang hots	0	00,00%

Sumber : Olah data SPSS 23

Menurut model pembelajaran Treffinger, 31 siswa di kelas eksperimen mendapat nilai dalam kategori sangat kurang hots 0 (0,00 persen), kategori kurang hots 0 (00,00 persen), kategori hots 6 (19,35 persen), atau kategori sangat hots 25 (80,64 persen). Sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional dan mendapat skor 0 orang (00,00 persen) pada kategori sangat kurang hots, 0 orang (0,00 persen) pada kategori kurang hots, 11 orang (34,37 persen) pada kategori hots, dan 21 orang (65,62) dalam kategori sangat hots. Menggunakan model pembelajaran Treffinger, rata-rata kemampuan berpikir kritis posttest kelas eksperimen masuk dalam kategori sangat hots, dengan skor 80,64 berdasarkan keempat kategori di atas untuk rata-rata skor kemampuan hots siswa. Kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional 65,62 termasuk dalam kategori sangat *Hots*.

Grafik 4.4 Perbandingan statistik tingkat kemampuan berpikir posttest kelas eksperimen dengan control



4. Pengaruh *Self-Efficacy* siswa melalui model Pembelajaran *Treffinger*

Hasil analisis data pada penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Treffinger* terhadap *self-efficacy* siswa, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Annisa 2021 dkk dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Treffinger* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan *Self Efficacy* Siswa MTs Al-Muttaqin Pekanbaru”, hasil dari penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa: Terdapat pengaruh model pembelajaran *Treffinger* terhadap kemampuan pemahaman konsep Matematis Berdasarkan *Self Efficacy* Siswa MTs Al-Muttaqin Pekanbaru.

Berikut disajikan data hasil penelitian *self-efficacy* siswa pretest maupun posttest:

a. Deskripsi Hasil *Self-Efficacy* Pretest

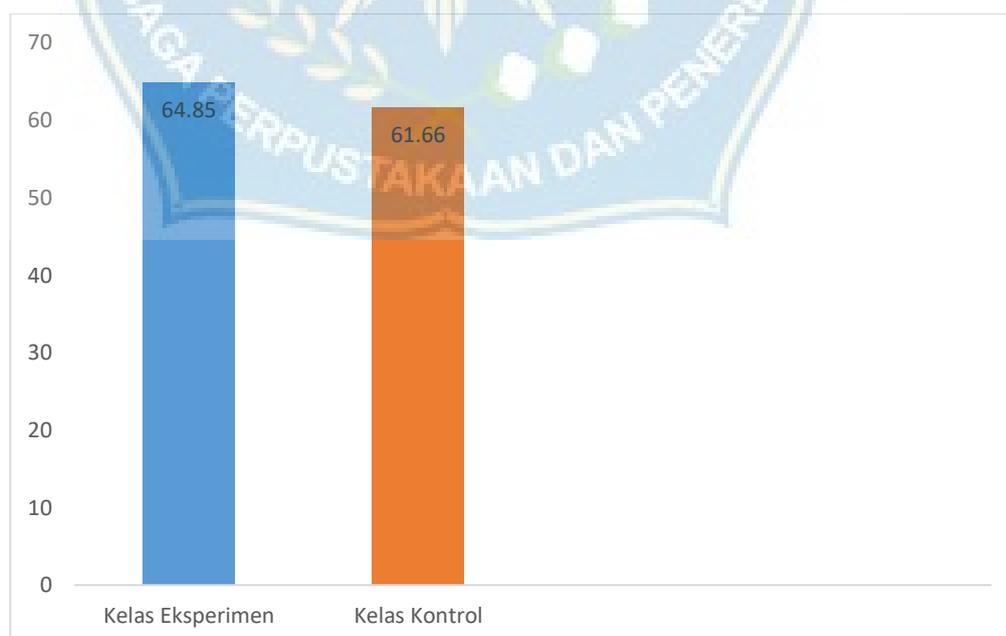
Gambaran awal hasil belajar menulis pada pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.5 Statistik skor hasil angket *Self-Efficacy*

Statistik	Nilai	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	64,85	61,66
Median	60,00	59,96
Std. Deviation	8.211	8,31
Variance	12.671	18.654
Range	60	70
Minimum	50	50
Maximum	79,16	79,16

Berdasarkan tabel 4.13 dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata hasil Self-efficacy kelas eksperimen dari 31 siswa sebesar (64,85), *median* (60,00), *Std. Deviation* (8.211), *Variance* (12.671), *Range* (60), *Minimum* (50), *Maximum* (79,16). Sedangkan skor rata-rata hasil *self-efficacy* pretest kelas kontrol sebesar (61,66), *median* (59,96), *Std. Deviation* (8,312), *Variance*(118.654), *Range* (70), *Minimum* (50), *Maximum* (79,16). Berdasarkan temuan tersebut, terbukti bahwa kemampuan awal kelas eksperimen dan kontrol tidak berbeda nyata, sehingga memungkinkan kedua kelas untuk membandingkan kemampuan mereka setelah eksperimen. Rata-rata kemampuan awal menulis hasil belajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. kelas kontrol ditunjukkan pada grafik perbandingan di bawah ini:

Grafik 4.5 Perbandingan statistic rata-rata hasil self-efficacy pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol



Distribusi frekuensi dan persentase self-efficacy dapat dikategorikan ke dalam empat kelompok berikut:

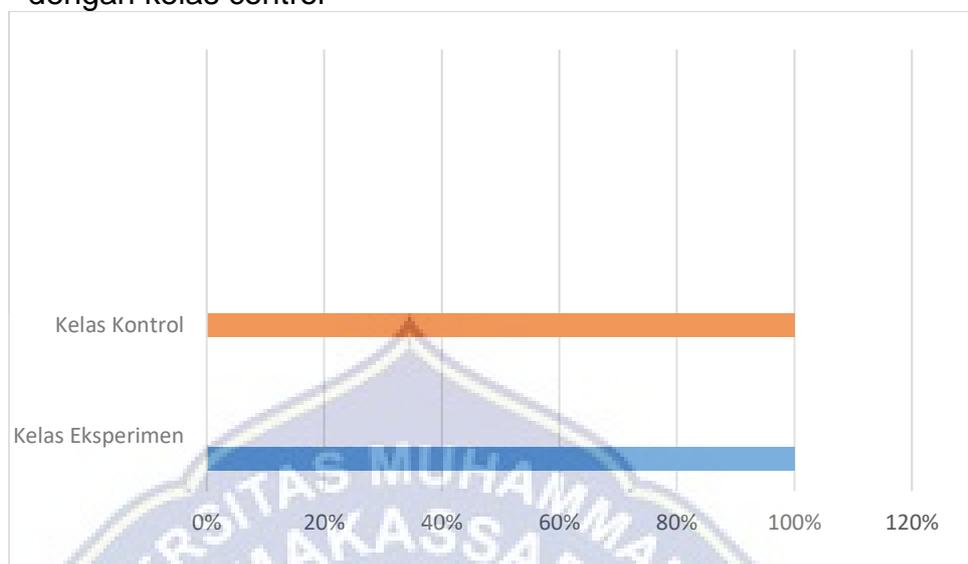
Tabel 4.6 Distribusi frekuensi dan persentase *self-efficacy* pretest

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
Kelas Eksperimen				
1	93 – 100	Sangat Tinggi	0	00,00%
2	84 – 92	Tinggi	0	00,00%
3	75 – 83	Sedang	0	00,00%
4	<75	Kurang	31	100%
Kelas Kontrol				
1	93 – 100	Sangat Tinggi	0	00,00%
2	84 – 92	Tinggi	0	00,00%
3	75 – 83	Sedang	0	00,00%
4	<75	Kurang	32	100%

Sumber : Olah data SPSS 23

Berdasarkan Tabel 4.14, dari 31 siswa kelas eksperimen mendapat nilai dalam kategori terendah (100 persen), kategori sedang (0,00 persen), kategori tinggi (0,00 persen), atau kategori sangat tinggi (0,00 persen). Serta, kelas kontrol menunjukkan bahwa 32 siswa mendapat nilai dalam kategori terendah (00,00 persen), 0 siswa mendapat nilai dalam kategori tertinggi (0,00%), dan 0 siswa mendapat nilai dalam kategori tinggi. kategori sangat tinggi (0,00%). Rata-rata hasil self-efficacy pretes kelas eksperimen masuk dalam kategori kurang baik, dengan skor 00,00, bila dikonversikan ke dalam empat kategori di atas untuk skor rata-*self efficacy* siswa. Namun demikian, kontrol kelas juga termasuk dalam kategori kurang, 00,00. Berdasarkan klasifikasi di atas, grafik perbandingan rata-rata *self-efficacy* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat di bawah ini:

Grafik 4.6 Perbandingan statistic self-efficacy pretest kelas eksperimen dengan kelas kontrol



b. Hasil *Self-Efficacy Posttest*

Gambaran model konvensional terhadap self-efficacy posttest kelas eksperimen disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut

Tabel 4.7 Statistik skor hasil *self-efficacy posttest* :

Statistik	Nilai	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	81,37	60,45
Median	60,00	57,10
Std. Deviation	9.200	8.314
Variance	29,865	28.783
Range	20	20
Minimum	58,33	50
Maximum	95,83	79,16

Berdasarkan tabel 4.15, rata-rata skor hasil self-efficacy posttest kelas eksperimen 31 siswa yang menggunakan model pembelajaran *Treffinger* adalah (81,37), median (60,00), dan standar deviasi Varians

(9.200), Variance (29,865), Range (20), Minimum (58,33), dan Maksimum (95,83) Dengan menggunakan pembelajaran konvensional, hasil belajar posttest kelas kontrol memiliki skor rata-rata (60,45), skor median (57,10), dan Std. Deviation (5.365), Variance (8.314), Range (20), Minimum (50), dan Maksimum (79,16) .Berdasarkan temuan tersebut, terbukti bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional ketika digunakan model pembelajaran *Treffinger*. Rata-rata Hasil *self-efficacy* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan pada grafik perbandingan di bawah ini

Grafik 4.7 Perbandingan statistic rata-rata hasil *self-efficacy* posttest kelas eksperimen dengan kelas kontrol



Distribusi frekuensi dan persentase hasil *self-efficacy* dapat dikategorikan ke dalam empat kelompok berikut:

Tabel 4.8 Distribusi frekuensi dan persentase *self-efficacy* posttest kelas eksperimen dan kelas control

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
Kelas Eksperimen				
1	93 – 100	Sangat Tinggi	5	16,12%
2	84 – 92	Tinggi	23	74,19%
3	75 – 83	Sedang	3	9,67%
4	<75	Kurang	0	100%
Jumlah			31	
Kelas Kontrol				
1	93 – 100	Sangat Tinggi	3	9,37%
2	84 – 92	Tinggi	17	53,12%
3	75 – 83	Sedang	12	37,5%
4	<75	Kurang	0	100%
Jumlah			32	

Sumber : Olah data SPSS 23

Dengan menerapkan model pembelajaran *Treffinger*, Tabel 4.16 mengungkapkan bahwa dari 31 siswa di kelas eksperimen, mereka yang memiliki skor dalam kategori rendah 0 (0,00 persen), kategori sedang 3 (9,67 persen), kategori tinggi 23 (74,19persen), dan kategori sangat tinggi 5 (16,12 persen) adalah yang paling berhasil. Dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, kelas kontrol, sebaliknya, mencapai nilai dalam kategori rendah 0 siswa (00,00 persen), kategori sedang 12 siswa (37,5 persen) , siswa kategori 17 tinggi (53,12 persen), dan siswa kategori 3 sangat tinggi (9,67 persen). Dengan menggunakan model pembelajaran *Treffinger*, rata-rata skor hasil *self-efficacy* siswa yang dikonversikan ke dalam empat kategori yang diuraikan di atas termasuk dalam tinggi kategori, dengan nilai 74,19. Apabila model pembelajaran konvensional digunakan, kelas kontrol masuk dalam kategori rendah, dengan nilai 37,5.

Berdasarkan klasifikasi di atas, berikut adalah grafik perbandingan statistik rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Grafik 4.16 Perbandingan statistik tingkat hasil self-efficacy posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol



5. Pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* terhadap Kemampuan *Hots* Berbantuan Media *Audio Visual* Pada Pembelajaran IPS dan *Self-efficacy* Siswa Kelas IV

Untuk mengetahui pengaruh Model pembelajaran *Treffinger* berbantuan Media *Audio Visual* pada pembelajaran IPS dan Self Efficacy siswa, maka dilakukan uji hipotesis, langkah pertama yang harus dilakukan adalah pengujian prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Apabila pengujian prasyarat tersebut terpenuhi, maka analisis untuk pengujian hipotesis penelitian sudah dapat dilaksanakan.

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Pada tabel 4.9 output SPSS Tes of Normality kemampuan hots dengan Kolmogorov-Smirnov di bawah ini menunjukkan semua data berdistribusi normal yaitu taraf signifikan $> \alpha$ 5% maka data berdistribusi normal yaitu dimulai dari (1) pretest kemampuan hots kelas kontrol memiliki nilai sig. $0,200 > 0,05$. (2) posttest kemampuan hots kelas kontrol memiliki nilai sig. $0,083 > 0,05$. (3) pretest kemampuan hots kelas eksperimen memiliki nilai sig. $0,200 > 0,05$. (4) posttest berpikir kritis kelas eksperimen memiliki nilai sig. $0,083 > 0,05$. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut dinyatakan dapat dilanjutkan untuk uji selanjutnya

Tabel 4.9 Test of Normality Kemampuan Hots

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	Df	Sig.	Statisti c	Df	Sig.
Pretest HOTS Kontrol	.140	32	.083	.953	32	.192
Posttest HOTS Kontrol	.130	32	.194	.969	32	.480
Pretest HOTS Eksperimen	.090	31	.200*	.951	31	.170
Posttest HOTS Eksperimen	.131	31	.187	.933	31	.051

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

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 4.9 output SPSS Tes of Normality hasil kemampuan hots Kolmogorov-Smirnov di bawah ini juga menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal yaitu taraf signifikannya $> \alpha$ 5% maka ata berdistribusi normal dimulai dari (1) pretest hasil *kemampuan hots* kelas control memiliki nilai sig. $0,0192 > 0,05$. (2) posttest hasil *kemampuan hots* kelas control memiliki nilai sig. $0,480 > 0,05$. (3) pretest hasil *kemampuan hots* kelas eksperimen memiliki nilai sig. $0,170 > 0,05$. (4) posttest hasil *kemampuan hots* kelas eksperimen memiliki nilai sig. $0,051 > 0,05$. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut maka dinyatakan dapat dilanjutkan uji selanjutnya.

Tabel 4.10 Test of Normality Hasil Self-Efficacy

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti			Statisti		
	c	Df	Sig.	c	Df	Sig.
Self_Efficacy_Pretest_Kontrol	.177	32	.015	.950	32	.152
Self_Efficacy_Posttest_Kontrol	.138	32	.137	.957	32	.237
Self_Efficacy_Pretest_Eksperimen	.171	31	.021	.908	31	.012
Self_Efficacy_Posttest_Eksperimen	.148	31	.083	.958	31	.261

a. Lilliefors Significance Correction

2) Uji Homogenitas

Pada tabel 4.11 uji Homogenitas *Levene's Test of Equality of Error Variances* di bawah ini menunjukkan homogenitas data. Jika signifikan lebih dari nilai α yaitu 0,05 maka data dinyatakan homogen. Pada hasil analisis kemampuan hots siswa diperoleh bahwa signifikansi data adalah $0,237 > 0,05$ maka data dinyatakan homogen. Pada analisis hasil self-efficacy diperoleh bahwa signifikan data adalah $0,261 > 0,05$ maka data dinyatakan homogen.

Tabel 4.11 Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Hots	Based on Mean	.311	1	60	.579
	Based on Median	.231	1	60	.633
	Based on Median and with adjusted df	.231	1	59.410	.633
	Based on trimmed mean	.297	1	60	.588
Hasil Self-Efficacy	Based on Mean	.165	1	60	.686
	Based on Median	.107	1	60	.745
	Based on Median and with adjusted df	.107	1	59.969	.745
	Based on trimmed mean	.182	1	60	.671

3) Uji Hipotesis

Berdasarkan tabel 4.12 *Independent Sample Test* di bawah ini dapat dilihat pada variable berpikir kritis diperoleh nilai sig. $0,005 < 0,05$

maka H_a diterima artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *treffinger* terhadap kemampuan Hots

Tabel 4.12 Independent Sample Test Kemampuan *Hots*

		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	T	df	Sig. (2- tailed)
Kemampuan <i>HOTS</i>	Equal variances assumed	10.592	.003	-3.030	34	.005
	Equal variances not assumed			-3.030	25.248	.006

Berdasarkan tabel 4.13 *Independent Sample Test* di bawah ini dapat dilihat pada variable hasil self-efficacy diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *treffinger* terhadap hasil Self-efficacy.

Tabel 4.13 Independent Sample Test Hasil Self-efficacy

		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2- tailed)
Hasil Self- Efficacy	Equal variances assumed	50.810	.000	4.071	60	.000
	Equal variances not assumed			4.071	30.000	.000

Berdasarkan tabel 4.14 uji statistic yakni *paired sample t-test* di bawah ini didapat nilai signifikan yaitu 0,000, dimana $0,000 < 0,05$ sesuai kriteria bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh secara simultan kemampuan *Hots* dan hasil *self-efficacy*.

Tabel 4.14 *Paired Sample t-Test***Paired Samples Tes**

		Paired Differences					T	df	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Kemampuan hots - Hasil Self- Efficacy	-10.00 0	15.243	3.593	-17.580	-2.420	-2.783	17	.013

B. PEMBAHASAN

Analisis uji kesamaan rata-rata dilakukan dengan uji statistik parametrik menggunakan uji independent sample t-test dengan melihat nilai Equal Variances Assumed berdasarkan data kemampuan *Hots* awal (pretest) siswa di kedua kelas. Data yang berdistribusi normal dan homogen diperoleh berdasarkan pretest. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan *Hots* siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi . Analisis menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki peningkatan yang sama dalam kemampuan *hots*, sehingga layak untuk dipelajari sebagai subjek penelitian.

Tingkat signifikansi untuk menguji hipotesis berpikir kritis akhir (posttest) siswa menggunakan uji statistik parametrik dan uji independent

sample t-test untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Treffinger* berpengaruh terhadap kemampuan *Hots* kelas. Siswa IV. Sementara itu, bandingkan rata-rata perolehan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui nilai kemampuan *Hots* akhir siswa.

Uji independent sample t-test menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Treffinger* terhadap keterampilan *Hots* siswa kelas IV, berdasarkan temuan penelitian sebelumnya. bahwa kemampuan *Hots* siswa kelas IV dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran *Treffinger*. Berikut dibahas dari kelima hasil pengujian hipotesis :

1. Kemampuan berpikir *HOTS* siswa melalui model pembelajaran *Treffinger*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir *Hots* melalui model pembelajaran *Treffinger* berbantuan media audio visual . Hasil dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Luluk dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* terhadap *Hots* Peserta Didik dalam mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Gombong", temuan penelitian ini sejalan dengan temuan tersebut. kemampuan *Hots* dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran *Treffinger*. Oleh sebab itu, model pembelajaran *Treffinger* ini sangat tepat digunakan Bersama dengan mengukur kemampuan *Hots* siswa. Penerapan

penggunaan model pembelajaran reffinger ini direkomendasikan agar dapat membantu mengoptimalkan kemampuan berpikir hots siswa.

Sejalan dengan toeri kognitivisme dari piaget bahwa teori ini berkaitan dengan menuntut siswa untuk membina pengetahuannya berdasarkan pengalaman siswa sendiri.

2. Self-efficacy siswa melalui model pembelajaran *Treffinger*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *self-efficacy* siswa melalui model pembelajaran treffinger berbantuan media audio visual . Hasil dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilalukan oleh Baharuddin (2015) : Dikatakan model pembelajaran *Treffinger* tepat karena pada tahap model, masalah sebenarnya diberikan kepada siswa. Setelah itu, guru membantu dan mengarahkan siswa, dan pada akhirnya, mereka dapat menemukan solusi atau jawaban sendiri, sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih baik. Yang lain mengangkat masalah yang ada di sekitar mereka atau, yang lebih penting, itu berbeda dari lingkungan yang mereka amati atau pengalaman mereka sendiri.

Oleh sebab itu, model pembelajaran terffinger ini sangat tepat digunakan Bersama dengan mengukur kemampuan hots siswa. Penerapan penggunaan model pembelajaran reffinger ini direkomendasikan agar dapat membantu mengoptimalkan kemampuan berpikir hots siswa. Sejalan dengan teori untuk *self-efficacy* teori humanistik telah terbukti membuat

self-efficacy peserta didik meningkat di karenakan setelah memberikan pengaruh atau stimulus maka timbul *self-efficacy* siswa yang tinggi. Dengan peran guru sebagai fasilitator menjadikan siswa lebih percaya diri serta mampu mengembangkan kemampuan dan potensi yang ada dalam diri mereka masing-masing.

3. Pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* Berbantuan Media *Audio Visual* Terhadap Kemampuan *HOTS* pada Pembelajaran IPS

Kemampuan *Hots* merupakan suatu proses dimana seseorang atau individu melatih aktifitas kognitif peserta didik. Annuru dkk mengatakan *Hots* berarti kegiatan yang dapat melatih kognitif peserta didik, dimana peserta didik dapat menghubungkan fakta dan ide dalam proses analisis, evaluasi, menilai, dan mencipta. Karena dapat memungkinkan siswa untuk terus eksis dalam kehidupan mereka, ini kemampuan jauh lebih penting daripada pengetahuan. Generasi muda yang tidak stabil dan tidak mampu mengatasi tantangan yang akan mereka hadapi akan terjadi jika kemampuan ini tidak dikembangkan. Siswa juga kurang memiliki kemampuan untuk memilih dan memprioritaskan langkah selanjutnya yang tepat ketika membuat keputusan tentang masa depan mereka.

Menurut model pembelajaran *Treffinger*, siswa belajar dengan diberikan masalah sejak dini, dan guru membantu selama proses diskusi. Selain itu, bermanfaat bagi siswa dengan cara lain ketika mereka dapat mengklasifikasikan dan mengidentifikasi masalah yang ada. Karena

langkah-langkah pembelajaran memfasilitasi dan mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran yang semuanya membuat siswa berpikir kritis, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Treffinger* memberikan kontribusi yang lebih baik untuk meningkatkan kemampuan *Hots* siswa. yang instruktur berpose selama proses pembelajaran. Selanjutnya disajikan data tentang penggunaan model pembelajaran *Treffinger*, berdasarkan hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi yang artinya terdapat perbedaan hasil kemampuan *Hots* siswa kelas IV UPTD SDN 63 Sambueja yang mengikuti model pembelajaran *treffinger* dengan yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Hasil dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Apriliyanti Widya Astuty AR dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Menulis Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Mallengkeri II. Oleh sebab itu, model pembelajaran *terffinger* ini sangat tepat digunakan bersama dengan mengukur kemampuan *hots* siswa karena ada pengaruh terkait dengan pemberian model tersebut. Penerapan penggunaan model pembelajaran *reffinger* ini direkomendasikan agar dapat membantu mengoptimalkan kemampuan berpikir *hots* siswa.

Selain itu juga teori kognitivisme dari piaget ini masih sangat relevan dengan penguatan bahwa teori ini berkaitan dengan menuntut siswa untuk membina pengetahuannya berdasarkan pengalaman siswa sendiri

4. Pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* Berbantuan Media *Audio Visual* Terhadap *Self-Efficacy* Siswa Pada Pembelajaran IPS

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh *self-efficacy* siswa melalui model pembelajaran *Treffinger* berbantuan media audio visual hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Annisa 2021 dkk dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Treffinger* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan *Self Efficacy* Siswa MTs Al-Muttaqin Pekanbaru”. Oleh sebab itu, model pembelajaran *Treffinger* ini sangat tepat digunakan Bersama dengan mengukur kemampuan *hots* siswa. Penerapan penggunaan model pembelajaran *Treffinger* ini direkomendasikan agar dapat membantu mengoptimalkan kemampuan berpikir *hots* siswa.

Sejalan dengan teori untuk *self-efficacy* yaitu teori bermakna dari David Ausubel bahwa teori Belajar bermakna merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang (Rusman, 2012). Proses belajar tidak sekedar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, namun berusaha menghubungkan konsep-konsep tersebut untuk menghasilkan pembelajaran yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan. Hal ini kaitannya dengan model pembelajaran *Treffinger* yang mana pada tahapan ini, proses pembelajaran siswa karena menekankan proses berpikir terutama pada pembelajaran *hots*.

5. Pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* Berbantuan Media *Audio Visual* Terhadap Kemampuan HOTS Pada Pembelajaran IPS *Self-Efficacy* Siswa Kelas IV SD

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* terhadap Kemampuan *Hots* Berbantuan Media Audio Visual Pada Pembelajaran IPS dan *Self-efficacy* Siswa Kelas IV. Sejalan dengan penelitian Jumroh dkk dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Berdasarkan Tingkat *Self Efficacy*. Oleh sebab itu, model pembelajaran *terffinger* ini sangat tepat digunakan Bersama dengan mengukur kemampuan *Hots* dan *self-efficacy* siswa .

Selain itu, ada hubungan teoritis antara hasil *self-efficacy* dan kemampuan berpikir *Hots* berbantuan media *audio visual*. Dengan kata lain, siswa dengan *self-efficacy* yang kuat akan berprestasi lebih baik di sekolah daripada siswa dengan *self efficacy* lebih lemah. Korelasi antara hasil *self-efficacy* siswa dan kemampuan *hots* telah ditemukan melalui analisis data. Siswa yang mampu berpikir *Hots* tidak akan menerima begitu saja informasi yang diterimanya, melainkan mereka akan mengolahnya terlebih dahulu secara kritis dan kreatif menggunakan pola berpikir deduksi dan induksi untuk membentuk pengetahuannya sendiri. Kemampuan ini terkait dengan perolehan hasil belajar. Untuk menerima atau menolak informasi, siswa dengan kemampuan *Hots* yang kuat akan mencari bukti dan sumber terkait.

Kemampuan siswa untuk berpikir *Hots* mempengaruhi kemampuannya untuk mencapai hasil belajar.

Dari semua penjelasan hasil kesimpulan penelitian yang peneliti lakukan maka teori Kognitivisme dari piaget telah terbukti bahwa ada pengaruh sangat signifikan yang terjadi. Sesuai dengan teori ini bahwa pada tahap model pembelajaran *Treffinger* pun sebenarnya diberikan permasalahan kemudian guru membantu siswa membimbingnya dan pada akhirnya mereka dapat menemukan sendiri solusi atau jawabannya dengan pembelajaran yang lainnya memberikan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar mereka atau yang paling penting mereka selain yang dari lingkungan mereka amati bisa juga dari pengalaman pribadi mereka. Dari teori ini peserta didik bisa mengeksplere kemampuan mereka masing-masing.

Untuk *self-efficacy* teori humanistik telah terbukti membuat *self-efficacy* peserta didik meningkat di karenakan setelah memberikan pengaruh atau stimulus maka timbul *self-efficacy* siswa yang tinggi. Dengan peran guru sebagai fasilitator menjadikan siswa lebih percaya diri serta mampu mengembangkan kemampuan dan potensi yang ada dalam diri mereka masing-masing.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka penulis menyimpulkan bahwa:

1. Kemampuan *Hots* pada pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 63 Sambueja termasuk kategori tinggi setelah diterapkan Model Pembelajaran *Treffinger* berbantuan Media *Audio Visual*.
2. *Self-efficacy* pada pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 63 Sambueja mengalami peningkatan setelah menggunakan Model Pembelajaran *Treffinger* berbantuan Media *Audio Visual*.
3. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Treffinger* berbantuan media *audio visual* Terhadap Kemampuan *Hots* Siswa Kelas IV SD di Kecamatan Simbang Kabupaten Maros.
4. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Treffinger* berbantuan media *audio visual* Terhadap *Self-Efficacy* Siswa Kelas IV SD di Kecamatan Simbang Kabupaten Maros.
5. Model pembelajarn *Treffinger* berbantuan media *audio-visual* berpengaruh terhadap kemampuan *HOTS* pada pembelajaran IPS dan *self-efficacy* siswa Kelas IV SD di Kecamatan Simbang Kabupaten Maros.

B. Saran

Peneliti dapat menawarkan rekomendasi berikut mengenai temuan penelitian ini:

1. Kepada UPTD SDN 63 Sambueja agar Model Pembelajaran Treffinger dapat dijadikan sebagai salah satu alternative pada pembelajaran IPS dalam proses pembelajaran di kelas dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir hots dan Self – efficacy siswa.
2. Sintaks model pembelajaran Treffinger harus direncanakan dan dilaksanakan secara matang oleh guru agar pembelajaran lebih efektif. Guru harus memilih model dan variasi pembelajaran dengan kreativitas yang lebih besar. Guru juga harus diberitahu terlebih dahulu tentang model pembelajaran Treffinger, sesuai saran. Agar siswa memperoleh keterampilan berpikir *Hots*, guru harus terlebih dahulu mengajari siswa cara berpikir *Hots*.
3. Untuk mempelajari lebih lanjut tentang model pembelajaran *Treffinger*, mahasiswa dan peneliti, khususnya yang bekerja di bidang pendidikan, harus menyelidikinya secara lebih mendalam

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Mukhdid. 2016. Self-Efficacy. *Jurnal tadris*, Vol.1.diakses 13 juli 2022
- Anas Sudijono. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*, (R. G. Persada)
- Aprilia, E. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger Berbantuan Kartu Soal Terhadap Self Efficiency Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Aprilyanti 2022 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Menulis Siswa Kelas IV SDIT Al Fikri Makassar
- Arbayah. 2013. *Model Pembelajaran Humanistik*. 13. No. 2. diakses 20 juli 2022
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Rineka Cipta)
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. (Bumi Aksara (ed.)).
- Cholid Narbuko, Abu Achmadi. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan* (B. Aksara
- Eko Febridiyanto. 2012. *Pengaruh Efikasi Diri (Self Efficacy) Dan Prestasi Belajar Kewirausahaan Terhadap Motivasi Berpreneurship Siswa Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik Smk 1 Sedayu*. Jurnal Fakultas Teknik UNY.
- Falahudin, I., & Widyaiswara. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Kedokteran Diponegoro, 6(2), 402–416.
- Hasanah, N., Suryana, Y., & Nugraha, A. 2018. Pengaruh Metode Eksperimen terhadap Pemahaman Siswa tentang Gaya dapat Mengubah Gerak suatu Benda. *Pedadidakta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, diakses tanggal 1 agustus 2022 5(1), 127–139.
- Huda, L. L., Masykur, R., & Andriani, S. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis: Dampak Pembelajaran Treffinger Berbantuan Media Audio Visual. *MAJU: Jurnal Ilmiah ...*, 8(1), 8–18. <https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/591>

- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*.
- Iskandar. 2016. *Implementasi Teori Hirarki Kebutuhan Abraham Maslow Terhadap Peningkatan Kinerja Pustakawan*. 4 no. 1.
- Ismail, F. 2014. *Evaluasi Pendidikan* (T. G. Press).
- Kunandar. 2014. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*.
- Nirwana Gita Pratiwi. 2015. *Pengaruh Self Efficacy Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Daerah Binaan IV Kecamatan Cilacap Selatan Kabupaten Cilacap*. Serang: UNS.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. 2019. *Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. Indonesian Journal of Primary Education, 3(2), 64–72.
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widyastuti, T., & Tangerang, U. M. 2021. *Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV Di SDN Cengklong 3*. Jurnal Pendidikan dan Dakwah, 3(2), 396–418.
- Otang Kurniaman. 2017. *Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan*. Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
- Rifa'i, A. & Anni, C. T. 2015. *Psikologi Pendidikan* U. Press (ed..
- Riyanto. (2012). *Metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif*.
- Riyanto, Y. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Sari, Y. I., & Putra, D. F. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Mahasiswa Universitas Kanjuruhan Malang*. Jurnal Pendidikan Geografi, 20(2), 30–38.
- Schunk, D. H. 2012. *Teori-Teori Pembelajaran Perspektif Pendidikan* (Pustaka belajar (ed.); Translated).
- Shomin. (2014). *68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*.
- Siti Ulfatur Rohmah. (2019). *Efektivitas Model Pembelajaran Treffinger dengan Scaffolding dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Social Skills Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika*. Tesis

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Bisnis*.

Sumiara, Yatim rianto, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.

Sundayana, R. (2014). *Statistika penelitian pendidikan* (Alfabeta (ed.)).

Suprihatin. 2017 PEDADIDAKTKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR *Pendekatan Humanistik Dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. 3 No.1.

Yuli, V. (2017). *Pengaruh model pembelajaran treffinger berbantuan alat peraga terhadap kreativitas belajar matematika pada materi segiempat siswa kelas VII SMPN 2 Kediri*. 01 No. 08.



RIWAYAT HIDUP



REZKYANA, Lahir di Ujung Pandang pada tanggal 23 April 1986. Anak kedua dari dua bersaudara. Buah hati dari pasangan Ayahanda M. Amir. HB dan Ibunda Andi Erni AR. Penulis pertama kali menempuh dunia Pendidikan pada tahun 1992 di SDN Layang I Makassar dan tamat pada tahun 1998. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SLTPN 8 Makassar selama 3 tahun dan tamat pada tahun 2001. Pada tahun itu juga penulis melanjutkan Pendidikan di SMK Negeri 4 Makassar, jurusan Akuntansi dan tamat pada tahun 2004. Pada tahun 2004 melanjutkan Pendidikan di Perguruan Tinggi D2 STAI DDI Maros selesai pada tahun 2006. Pada tahun 2010 melanjutkan Pendidikan di perguruan tinggi S1 STAI DDI Maros jurusan tarbiyah. Pada tahun 2013 konversi ke S1, jurusan PGSD di Universitas Terbuka dan selesai pada tahun 2015. Dengan izin Allah SWT, tahun 2020 penulis kembali melanjutkan Pendidikan jenjang Strata 2 (S2) pada program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, penulis menyelesaikan studinya pada tahun 2023 dengan judul tesis “ Pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* Berbantuan Media *Audio-Visual* Terhadap Kemampuan *Higher Order Thinking Skills* Pada Pembelajaran IPS dan *Self-Efficacy* Siswa Kelas IV SD Wilayah II Kecamatan Simbang Kabupaten Maros “.



LAMPIRAN

LEMBAR POST-TEST

Nama Siswa :
Kelas :
Nim :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat sesuai dengan pemahaman kalian !

1. Bacalah teks “PAWAI BUDAYA” di bawah ini !

Pawai Budaya

Pawai Budaya sangat menarik bagi warga Kampung Babakan. Pawai ini selalu menampilkan keragaman budaya Indonesia. Udin dan teman-teman tidak pernah bosan menanti rombongan pawai lewat. Tahun ini mereka datang ke alun-alun untuk melihat pawai tersebut. Kakek Udin pun terlihat sabar menanti. Terdengar suara gendang yang menandakan rombongan pawai semakin dekat.

Rombongan pertama terdapat suku Maluku, kemudian barisan berikutnya dari suku Bali dan terakhir rombongan dari suku Toraja. Masing-masing suku memiliki baju adat masing-masing.

Dari bacaan di atas, bagaimana sikap yang kalian lakukan terhadap yang berbeda suku dan berada di lingkungan sekitar kalian !

Jawaban :

2. Bacalah teks di bawah ini !

Kegiatan ekonomi diberbagai macam daerah berbeda-beda. Kegiatan ekonomi menunjang setiap aktivitas masyarakat dan bisa dijadikan sebagai kreativitas yang dapat menghasilkan nilai jual. Banyak yang kita temukan kreatifitas dari bahan-bahan yang di daur ulang kembali. Sampah plastik kadang dimanfaatkan banyak masyarakat. Contohnya pot bunga , tas dari rangkaian sampah plastik dan masih banyak lagi kreativitas yang lainnya.

Uraikanlah kerajinan tangan yang kalian ketahui dari daur ulang sampah plastik yang ada di lingkungan sekitar kalian !

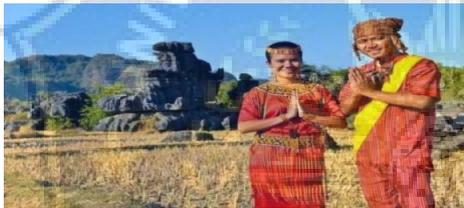
Jawaban :

3. Dibawah ini terdapat gambar baju adat dari daerah Maluku, setiap daerah memiliki baju adat masing-masing, bagaimanakah sikap kalian untuk menghargai perbedaan suku dan adat, jika kalian berbeda suku, apa yang akan kalian lakukan untuk menghargai perbedaan suku?



Jawaban :

4. Analisis dan bandingkanlah masing-masing pakaian adat yang digunakan pada gambar dibawah ini, bagaimana ciri khas yang digunakan pada masing-masing pakaian adat !



Jawaban :

5. Perhatikan di daerah lingkungan sekitar kalian, catatlah hal-hal yang kalian temui terhadap perbedaan suku dan adat budaya terkait alat tradisional .Laporkan hasil yang kalian dapatkan!

No	Nama	Asal Daerah	Alat tradisional	Keterangan
1				
2				
3				

**RUBRIK PENILAIAN PENGETAHUAN
TES TERTULIS (PRE-TEST DAN POST-TEST)**

No	Aspek Penilaian	Skor	Tingkat	Kriteria
Soal Nomor 1				
1	Kejelasan isi perintah soal bagaimana menyikapi sikap yang berbeda suku	4	Sangat baik	Kejelasan isi yang dijabarkan jelas dan terarah
		3	Baik	Kejelasan isi yang dijabarkan jelas
		2	Cukup	Kejelasan isi yang dijabarkan kurang jelas
		1	Kurang	Kejelasan isi yang dijabarkan tidak jelas dan tidak sesuai
Soal nomor 2				
2	Kejelasan penjelasan daur ulang sampah maksimal 3 contoh	4	Sangat baik	Kejelasan isi yang dijabarkan maksimal 3 contoh daur ulang
		3	Baik	Kejelasan isi yang dijabarkan maksimal 2 contoh daur ulang
		2	Cukup	Kejelasan isi yang dijabarkan maksimal 1 contoh daur ulang
		1	Kurang	Kejelasan isi yang dijabarkan tidak jelas dan tidak sesuai
Soal nomor 3				
3	Kejelasan cara mengamati dan mengidentifikasi ciri khas pakaian adat	4	Sangat baik	Kejelasan isi yang dijabarkan lebih rinci ciri khas maksimal 3 ciri
		3	Baik	Kejelasan isi yang dijabarkan lebih rinci ciri khas maksimal 2 ciri
		2	Cukup	Kejelasan isi yang dijabarkan lebih rinci ciri khas maksimal 2 ciri
		1	Kurang	Kejelasan isi yang dijabarkan tidak jelas dan tidak ada
Soal nomor 4				
4	Kejelasan isi cara membandingkan dari dua pakaian adat	4	Sangat baik	Kejelasan isi yang dijabarkan dalam perbandingan maksimal 3 perbedaan ciri
		3	Baik	Kejelasan isi yang dijabarkan dalam perbandingan maksimal 2 perbedaan ciri
		2	Cukup	Kejelasan isi yang dijabarkan dalam perbandingan maksimal 2 perbedaan ciri

		1	Kurang	Kejelasan isi yang dijabarkan tidak jelas dan tidak sesuai
Soal nomor 5				
5	Kejelasan isi pemaparan cara mengidentifikasi upara adat kematian yang ada di bali dan toraja	4	Sangat baik	Kejelasan isi yang dijabarkan terkait dengan identifikasi upara adat kematian yang ada di bali dan toraja sebanyak 3
		3	Baik	Kejelasan isi yang dijabarkan terkait dengan identifikasi upara adat kematian yang ada di bali dan toraja sebanyak 2
		2	Cukup	Kejelasan isi yang dijabarkan terkait dengan identifikasi upara adat kematian yang ada di bali dan toraja sebanyak 1
		1	Kurang	Kejelasan isi yang dijabarkan tidak jelas dan tidak sesuai

Perolehan skor

Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$

Skor maksimum



**DAFTAR NILAI PENGARUH MODEL *TREFFINGER* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR HOTS BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL**

No	Nama Peserta Didik	Kelas Kontrol	
		Pretest	Posttest
1	AFDIL NUBLI	55	89
2	AHMAD HAIDIR MAULIDIN	58	80
3	ALMIRA NAFISYA AHMAD	50	85
4	ALYA AL HAUDHAH	56	87
5	AL FIKRI	60	87
6	ANDI NEVAN BASWARA	67	90
7	BILQIS FAIHA RIFDA	56	90
8	FAIQA NURUL RAZITA. SY	64	89
9	FAJAR RAZZAQ	65	95
10	FELITA APRILIA	70	95
11	INDI ALLIYATUL FARDHA	62	84
12	IQRA HAWALIA PUTRI B	64	78
13	LIVIA DWI KARTIKA	67	89
14	M. AL-KHAFIDZI	62	86
15	MICEL WINDY WAHYUNI	65	86
16	MUH FAIZ FIRULNISAM	63	92
17	MUH LUQMAN	62	90
18	MUH NAUFAL	67	100
19	MUH. BASDA HARI HASAN	57	86
20	MUHAMMAD FAUZAN NAFIS	66	84
21	NUR AENI NASRAN	60	80
22	NUR ASYA	67	80
23	NUR ZALSABILAH	60	87
24	RAFAEL	62	93
25	RISKA AGUSTINA	57	94
26	RISKA	62	98
27	TASYA AKILA SARI	63	89
28	WAODE AL FITRIYANI ANUGRAH	62	87
29	ZAZKIA SEPTIANA	50	80
30	MALIK	60	90
31	BALQIS AINAYASTIAN	61	89
32	AULIA NUR FADILA	62	98

Maros, 2022

Peneliti

REZKYANA
NIM 105061109920

**DAFTAR NILAI PENGARUH MODEL *TREFFINGER* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR HOTS BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL**

No	Nama Peserta Didik	Kelas Eksperimen	
		Pretest	Posttest
1	ALIF CAHAYA PUTRA	51	87
2	AISYA HIDAYAT	56	87
3	ANDIKA	56	88
4	ASRIYANTI	50	80
5	AULIYA	54	83
6	AYU NAJDAH AULIA	59	90
7	AZ ZAHRA AULIA	59	100
8	FADIL	61	100
9	FEYBI SHERIN WOGÉ	63	91
10	FIRMANSYAH	67	90
11	JOHN HECTOR SAMBUGI	59	80
12	KRISDAYANTI	58	100
13	LATIZIA LOVELYN NOVIANTI	50	85
14	MISDAQ DZAKY EFENDI	62	86
15	MAULINA FEBRIYANTI	65	86
16	MUH. DZIKRI	63	92
17	MUHAMMAD ARYA SAPUTRA	58	91
18	MUHAMMAD AZZAM NURWAHID	58	100
19	MUHAMMAD RAYHAN SAPUTRA	57	86
20	MUHAMMAD SIDIK ALBAKRI	66	84
21	MUH.SABIAN AYATILLAH K	65	87
22	MUTIARA	67	80
23	NABILA	67	91
24	NIA RAMADANI	64	90
25	NURUL AL AMIN	57	94
26	RAMADANI ADAM	62	98
27	RISKA B	56	89
28	SUCI AMALIA	57	88
29	SYIFA SAUQIYA	60	87
30	YULIANA	66	95
31	ZAHRA JIHAN KURNIAWAN	62	85

Maros, 2022

Peneliti

REZKYANA
NIM 105061109920

Daftar Nilai Pengaruh Model *Treffinger* terhadap *Self-Efficacy*

No	Nama Peserta Didik	Kelas Kontrol	
		Preetest	Posttest
1	AFDIL NUBLI	53	85
2	AHMAD HAIDIR MAULIDIN	53	85
3	ALMIRA NAFISYA AHMAD	67	95
4	ALYA AL HAUDHAH	60	89
5	AL FIKRI	63	83
6	ANDI NEVAN BASWARA	63	89
7	BILQIS FAIHA RIFDA	53	95
8	FAIQA NURUL RAZITA. SY	65	95
9	FAJAR RAZZAQ	60	90
10	FELITA APRILIA	70	95
11	INDI ALLIYATUL FARDHA	63	85
12	IQRA HAWALIA PUTRI B	60	89
13	LIVIA DWI KARTIKA	56	82
14	M. AL-KHAFIDZI	62	86
15	MICEL WINDY WAHYUNI	60	90
16	MUH FAIZ FIRULNISAM	59	89
17	MUH LUQMAN	62	98
18	MUH NAUFAL	60	90
19	MUH. BASDA HARI HASAN	57	86
20	MUHAMMAD FAUZAN NAFIS	63	86
21	NUR AENI NASRAN	60	80
22	NUR ASYA	67	80
23	NUR ZALSABILAH	60	87
24	RAFAEL	62	93
25	RISKA AGUSTINA	57	94
26	RISKA	62	98
27	TASYA AKILA SARI	63	89
28	WAODE AL FITRIYANI ANUGRAH	62	87
29	ZAZKIA SEPTIANA	57	80
30	MALIK	60	90
31	BALQIS AINAYASTIAN	61	89
32	AULIA NUR FADILA	57	80

Maros, 2022

Peneliti

REZKYANA
NIM 105061109920

Daftar Nilai Pengaruh Model *Treffinger* terhadap *Self-Efficacy*

No	Nama Peserta Didik	Kelas Eksperimen	
		Preetest	Posttest
1	ALIF CAHAYA PUTRA	56	89
2	AISYA HIDAYAT	61	90
3	ANDIKA	67	92
4	ASRIYANTI	60	85
5	AULIYA	61	90
6	AYU NAJDAH AULIA	61	95
7	AZ ZAHRA AULIA	58	98
8	FADIL	58	100
9	FEYBI SHERIN WOGÉ	58	90
10	FIRMANSYAH	56	95
11	JOHN HECTOR SAMBUGI	68	90
12	KRISDAYANTI	56	98
13	LATIZIA LOVELYN NOVIANTI	58	90
14	MISDAQ DZAKY EFENDI	67	93
15	MAULINA FEBRIYANTI	60	85
16	MUH. DZIKRI	63	92
17	MUHAMMAD ARYA SAPUTRA	60	91
18	MUHAMMAD AZZAM NURWAHID	58	100
19	MUHAMMAD RAYHAN SAPUTRA	68	90
20	MUHAMMAD SIDIK ALBAKRI	61	87
21	MUH.SABIAN AYATILLAH K	60	80
22	MUTIARA	67	80
23	NABILA	67	91
24	NIA RAMADANI	63	90
25	NURUL AL AMIN	67	94
26	RAMADANI ADAM	63	98
27	RISKA B	60	85
28	SUCI AMALIA	60	90
29	SYIFA SAUQIYA	60	87
30	YULIANA	63	95
31	ZAHRA JIHAN KURNIAWAN	63	85

Maros, 2022

Peneliti

REZKYANA
NIM 105061109920

INSTRUMEN ANGKET SELF-EFFICACY

Nama : _____

No.Absen : _____

Petunjuk Pengerjaan

1. Baca dan pahami setiap pernyataan di bawah ini dengan teliti.
2. Berilah tanda V pada kolom di sebelah kanan pernyataan yang paling sesuai dengan diri anda. Adapun pilihan jawaban sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya sangat aktif mengikuti pembelajaran matematika dan menyukai pembelajaran menggunakan media video				
2	Saya selalu memiliki ide untuk bisa mengerjakan tugas- tugas IPS				
3	Saya tidak yakin bahwa bisa mengerjakan tugas IPS dengan baik				
4	Saya kurang percaya diri mengerjakan tugas IPS dan malu mengemukakan pendapat				
5	Saya akan selalu mencoba mengerjakan tugas IPS khususnya keberagaman budaya bangsaku				
6	Saya pasti mengerjakan tugas dengan tepat waktu				
7	Saya merasa senang jika jam pelajaran IPS kosong dan tidak ada tugasnya				
8	Saya merasa pesimis dapat menyelesaikan tugas IPS yang sulit				
9	Saya merasa tertantang mengerjakan tugas IPS				
10	Saya tidak stress ketika tugas IPS banyak				
11	Saya menyerah ketika menghadapi soal yang sulit				
12	Sebagian besar waktu luang saya gunakan untuk bermain daripada belajar				
13	Saya percaya diri dengan jawaban yang saya berikan				
14	Saya senang mengasah kemampuan				

LAMPIRAN DOKUMENTASI PENELITIAN

Foto Kelas Eksperimen_ Pertemuan 1 (pretest)



Foto Kelas Eksperimen pertemuan 2





Foto Kelas Eksperimen_ Pertemuan 3



Foto Kelas Eksperimen _ Pertemuan 4



Foto Kelas Kontrol_ Pretest Pertemuan 1





Foto kelas Kontrol pertemuan 2



Foto Kelas Kontrol _Pertemuan 3



Foto Kelas Kontrol Pertemuan 4

