

Pengaruh Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Monopoli Ragam Budaya Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD N Gunungsari

Anggraeni Ratna Purnasiwi 

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

 anggraeniratna22@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the effect of the STAD learning model assisted by multicultural monopoly media on social studies learning outcomes for 4th grade students of Gunungsari State Elementary School. This study uses an experimental method with the research design used is a pre-experimental one group pre-test - post-test design. The research subjects were 4th grade students of SD Negeri Gunungsari. The sample in this study amounted to 15 students. Data collection techniques used are multiple choice tests and documentation. The results showed that the hypothesis test using the Wilcoxon test showed that the Asymp value. Sig is <0.001. So, because sig < 0.005, Ho is rejected while Ha is accepted, which means that there is an influence of the STAD learning model assisted by the monopoly of cultural diversity on the social studies learning outcomes of 4th grade students of Gunungsari State Elementary School. It is shown by the existence of students' interest in learning media and the attitude of cooperation between groups that affect students' social studies learning outcomes which increase. This is an evaluation for educators that applying learning models and media can affect student learning outcomes.

Keywords: STAD (Student Team Achievement Division), learning outcomes, social studies, monopoly of cultural diversity

Pengaruh Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Monopoli Ragam Budaya Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD N Gunungsari

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran STAD berbantuan media monopoli ragam budaya terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Gunungsari.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan adalah desain *pre-eksperimen one group pre-test - post-test*. Subjek penelitiannya siswa kelas 4 SD Negeri Gunungsari. Sampel pada penelitian ini berjumlah 15 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes pilihan ganda dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji hipotesis menggunakan uji *wilcoxon* menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig adalah <0.001. Jadi, karena sig <0.005 maka Ho ditolak sedangkan Ha diterima yang artinya bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran STAD berbantuan media monopoli ragam budaya terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Gunungsari. Ditunjukkan dengan adanya rasa ketertarikan siswa pada media pembelajaran dan sikap kerjasama diantara kelompok berpengaruh pada hasil belajar IPS siswa yang meningkat. Hal ini menjadi evaluasi bagi pendidik bahwa menerapkan model pembelajaran serta media dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kata kunci: *STAD (Student Team Achievement Division), hasil belajar, IPS, monopoli ragam budaya*

1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara siswa dan guru agar siswa mendapat pengalaman belajar dari kegiatan tersebut. Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Nikmah dkk, 2016). Sedangkan menurut pendapat Robert M. Gagne dalam (Johari, 2008) Pembelajaran adalah perubahan atau kemampuan seseorang yang dapat dikekalkan tetapi tidak disebabkan oleh pertumbuhan. Perubahan dalam kegiatan pembelajaran diperlihatkan melalui perubahan tingkah laku, dengan membandingkan tingkah laku seseorang individu sebelum melakukan pembelajaran dengan tingkah lakunya selepas melakukan pembelajaran.

Pembelajaran IPS sangat penting bagi siswa yang setiap individu tentu berbeda-beda. Mereka menjadi anggota masyarakat dengan membawa “budaya” yang mereka alami dan amalkan, dalam hal ini sekolah bukanlah satu-satunya sarana untuk mengenal masyarakat, tetapi menjadi bagian yang penting. Mengapa sekolah dikatakan penting karena apa yang menjadi informasi diluar sekolah dapat dikembangkan menjadi sesuatu yang lebih bermakna sesuai dengan jenjang pendidikannya yang belum mampu memahami masalah-masalah yang ada di sekitarnya, melalui pengajaran IPS peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya (Rahmad, 2016). Secara mendasar pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya.

Pembelajaran IPS khususnya di sekolah dasar menunjukkan indikasi bahwa pola pembelajaran yang dikembangkan oleh guru cenderung bersifat *teks book oriented*, hanya memindahkan pengetahuan secara utuh yang ada di kepala guru ke kepala murid. Akibatnya guru telah merasa mengajar dengan baik, namun pada kenyataannya siswa tidak belajar. Di samping itu pola pembelajaran yang demikian menyebabkan siswa jenuh, siswa tidak diajarkan berpikir logis hanya mementingkan pemahaman dan hafalan. Hal ini yang membuat pelajaran ini kurang digemari banyak siswa. Pembelajaran IPS terkesan tidak menarik bagi siswa karena ruang lingkupnya yang luas. Siswa menganggap pelajaran IPS adalah pelajaran yang monoton dan kurang bervariasi. Pada kenyataannya, pentingnya materi yang terkandung dalam pembelajaran IPS dan banyak penerapannya dalam kehidupan sosial masyarakat sebagai warga negara Indonesia, serta dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya. Sehingga, pembelajaran IPS perlu diperbaiki guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Depdiknas pada (Lasia dkk, 2014) belajar aktif adalah “suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor”. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Seorang siswa dikatakan belajar apabila ia mengaktifkan semua inderanya baik jasmani maupun rohani, yaitu mengaktifkan akal dan fisiknya. Keaktifan siswa pada pembelajaran dapat melatih siswa untuk berfikir kritis dan dapat memecahkan permasalahan - permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Lasia, 2014). Keaktifan siswa juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan siswa aktif mencari informasi dan pengetahuan dapat menambah wawasan sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil Belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pengajaran yang dilakukan oleh guru. Hasil belajar ini biasanya dinyatakan dalam bentuk huruf, angka, atau kata-kata baik (Ali, 2018). Sedangkan, hasil belajar IPS merupakan hasil yang diperoleh atau dicapai oleh siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan tes atau evaluasi sebagai alat pengukur kemampuan yang telah dicapai siswa. Hasil wawancara peneliti dengan narasumber adalah bahwa hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD N Gunungsari rendah karena kurang tertariknya siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, maka yang diperlukan guru dalam mengajar adalah penggunaan model pembelajaran agar menciptakan kondisi siswa secara aktif terlibat dalam aktivitas kelas dengan tujuan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran bisa diartikan sebagai rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi maka cara guru dalam mengajar tidak akan monoton. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga dapat meraih hasil belajar yang optimal. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh bagi perkembangan proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang berperan dalam meningkatkan kerjasama dan hasil belajar adalah model pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan dari hasil observasi pada tanggal 25 Oktober 2019 dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran IPS di kelas 4 SD N Gunungsari belum melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa kelas 4 SD N Gunungsari belum tercapai secara optimal karena banyak siswa yang masih mendapat nilai di bawah Standar Ketuntasan Minimal (SKM) saat ulangan. Hal ini dapat terjadi karena belum tercipta kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena pembelajaran di kelas masih belum melibatkan siswa secara aktif. Kondisi demikian yang menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar sehingga berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa yang masih banyak mendapat nilai di bawah SKM. Beberapa upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan pemilihan strategi pembelajaran, pendekatan yang akan digunakan dan model pembelajaran yang relevan dengan kondisi siswa.

Robert E. Slavin dalam [6] memaparkan bahwa STAD memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan guru. Kerjasama yang dilakukan dalam STAD ini menumbuhkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa bekerjasama dalam kelompok untuk memecahkan suatu masalah. Siswa yang memiliki kemampuan rendah dapat meningkatkan kemampuannya seiring dengan siswa lain yang mempunyai kemampuan tinggi. Pada akhirnya diharapkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dapat meningkat dan hasil belajar siswa juga meningkat. Peneliti menyimpulkan STAD adalah model pembelajaran yang menciptakan kerjasama diantara siswa sehingga mampu menambah pengetahuan siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua

pihak yaitu siswa sebagai pebelajar dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*).

Pada penelitian ini model yang diujikan adalah model pembelajaran STAD yang berperan dalam meningkatkan kerjasama siswa secara berkelompok dalam memecahkan suatu masalah untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Slavin dalam (Nikmah,2016) menyebutkan bahwa gagasan utama dari STAD adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu siswa lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran dengan model STAD mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang demikian akan mampu membangkitkan semangat bagi siswa untuk belajar sehingga akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang optimal.

Model pembelajaran STAD ini juga belum diketahui pengaruhnya untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa di SD N Gunungsari. Untuk itu, peneliti bermaksud untuk menguji pengaruh model pembelajaran STAD berbantuan media monopoli ragam budaya terhadap hasil belajar IPS kelas 4 SD N Gunungsari.

2. Metode

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono dalam bukunya, metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa metode eksperimen adalah metode penelitian yang didalamnya dibuat manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol yang bertujuan untuk menyelidiki ada atau tidaknya sebab-akibat dan hubungan antara sebab-akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yaitu: *Pre-Experimental Design*, *True Experimental Design*, *Factorial Design*, dan *Quasi Experimental Design*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pre-eksperiment one group pre-test-posttest*. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi *pre-test* (O), diberi *treatment* (X) dan diberi *post-test*. Berikut ini desain penelitian *one group pre-test post-test*:

Tabel 1 Desain penelitian Desain one group pre-test post-test

| <i>Pre-test</i> | Perlakuan | <i>Post-test</i> |
|-----------------|-----------|------------------|
| O ₁ | X | O ₂ |

Keterangan:

O₁ : kelompok sebelum diberi perlakuan

O₂ : kelompok sesudah diberi perlakuan

X : perlakuan berupa pemberian model pembelajaran STAD berbantuan media monopoli ragam budaya

Keberhasilan *treatment* ditentukan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan nilai *post-test* [7]. Pada penelitian *pre-eksperiment one group pre-test-post-test*, tahap pertama yang dilakukan adalah menentunkan sampel yang akan digunakan sebagai sampel penelitian dan mengelompokkannya menjadi satu kelas penelitian. Tahap selanjutnya adalah memberikan *pre-test* untuk mengukur kondisi siswa sebelum diberikan *treatment* menggunakan model STAD berbantuan media monopoli ragam budaya. Tahap selanjutnya sampel diberikan *treatment* penerapan model STAD berbantuan media monopoli ragam budaya. Kemudian, tahap terakhir sampel diberikan *post-test* untuk mengukur hasil belajar

IPS siswa kelas 4 SD. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran STAD berbantuan media monopoli ragam budaya terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD. Sedangkan untuk teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes tertulis dan dokumentasi. Tes tertulis berupa tes pilihan ganda pada *pre-test* dan *post-test* yang dikerjakan oleh siswa. Sedangkan teknik pengumpulan data dengan dokumentasi berupa data-data nama siswa, data hasil kerja siswa dan foto kegiatan penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Sebelum peneliti memberikan soal kepada siswa yang dijadikan sampel penelitian, peneliti melakukan validasi soal terlebih dahulu kepada 15 orang siswa yang tidak dijadikan sampel penelitian. Peneliti melakukan validasi soal guna untuk menguji kevalidan dari soal *pre-test* dan *post-test*. Jumlah soal yang diujikan kepada siswa diluar sampel penelitian adalah 40 butir soal. Soal tersebut divalidasi dan dinyatakan valid atau tidak valid untuk dijadikan instrumen penelitian. Kemudian apabila sudah diketahui kevalidannya, peneliti mengambil 30 butir soal valid untuk diujikan kepada sampel penelitian (lembar validasi soal terlampir). Hasil dari validasi soal *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa terdapat 30 butir soal valid dari 40 butir soal yang diujikan. Sedangkan, hasil reabilitas cronbach's alpha pada soal *pre-test* dan *post-test* menunjukkan hasil 0.743 yang artinya reliabel.

3.1. Uji hipotesis

Berikut adalah hasil dari pengujian yang dilakukan oleh peneliti,

Ranks

| | | N | Mean Rank | Sum of Ranks |
|----------------------|----------------|-----------------|-----------|--------------|
| Post-test - Pre-test | Negative Ranks | 0 ^a | .00 | .00 |
| | Positive Ranks | 15 ^b | 8.00 | 120.00 |
| | Ties | 0 ^c | | |
| | Total | 15 | | |

a. Post-test < Pre-test

b. Post-test > Pre-test

c. Post-test = Pre-test

Gambar 1 tabel statistik uji hipotesis

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pada kolom *negative ranks* antara hasil belajar IPS pada *pre-test* dan *post-test* adalah 0 yang artinya tidak mengalami penurunan baik pada nilai N, *Mean Rank* dan *Sum of Ranks*. Sedangkan pada kolom *positive ranks* menunjukkan bahwa 15 orang siswa mengalami peningkatan atau hasil belajar IPS dari nilai *pre-test* dan *post-test* positifnya adalah 120.00. Artinya bahwa tidak ada nilai yang signifikan menggunakan SPSS 28 *for window*.

Test Statistics^a

| | Post-test - Pre-test |
|------------------------|-------------------------|
| Z | -3.415 ^b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | <.001 |

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Gambar 2 tes statistik asymp. Sig

Berdasarkan output diatas, diketahui bahwa hasil dari nilai Asymp. Sig menunjukkan <0.001 yang artinya hipotesis diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh model pembelajaran STAD berbantuan media monopoli ragam budaya terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Gunungsari” yang artinya hipotesis diterima.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran STAD berbantuan media monopoli ragam budaya terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Gunungsari. Dari 15 siswa kelas 4 SD N Gunungsari tersebut diberi *pre-test* berupa soal pilihan ganda sesuai dengan materi Keragaman budaya di Indonesia kemudian diberi *treatment* (perlakuan) dengan model pembelajaran STAD berbantuan media monopoli ragam budaya selama 4 kali *treatment* (perlakuan). Kemudian siswa tersebut diberikan soal *post-test* pilihan ganda sesuai dengan materi yang telah disampaikan peneliti. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti memperoleh hasil Asymp. Sig <0.001 . Dari hasil uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran STAD berbantuan media monopoli ragam budaya terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Gunungsari. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif STAD membuat siswa menjadi bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada tahap kegiatan kelompok siswa juga sangat antusias dan aktif dalam bekerjasama dengan anggota kelompoknya. Hal ini memicu siswa memiliki rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran yang disampaikan saat itu juga. Ditambah dengan adanya penggunaan media monopoli ragam budaya siswa menjadi lebih aktif, antusias dan saling bekerjasama dalam kelompok agar dapat memperoleh bintang (*reward*).

Dibuktikan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Kristin (2016) bahwa model pembelajaran STAD lebih efektif dibandingkan model konvensional dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimental yang dilakukan pada kelas yang akan dilakukan perlakuan (*treatment*) atau yang disebut kelas eksperimen (*experimental group*) dan kelas pembanding yang disebut dengan kelompok kontrol (*control group*). Dibuktikan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Zahro et al. (2018) menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran STAD dan *Mind Mapping* lebih unggul dibandingkan rata-rata nilai siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Pada penelitian yang ketiga juga dibuktikan bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran STAD lebih baik daripada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional [10]. Proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran STAD membuat siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar tentang materi IPS. Selain itu guru bukan sebagai subjek pembelajar tetapi sebagai fasilitator dalam membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar, memotivasi dan memfasilitasi siswa dalam belajar. Dengan demikian siswa terbantu untuk mengkonstruksi sendiri tentang pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman belajar yang dialaminya.

Dibuktikan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari et al. (2020) dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game monopoli terhadap hasil belajar jurusan IPS di kelas 4 SDN Gugus 15 Kota Bengkulu. Pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli memiliki kelebihan yakni dapat membuat siswa lebih aktif, meningkatkan daya tarik siswa, membangkitkan keinginan dan minat baru pada siswa. Media permainan monopoli dengan mengubah gambar pada bidak-bidak papan monopoli menjadi menjadi bidak gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran,

sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Desmita (2014) dalam [11] bahwa siswa sekolah dasar (6-12 tahun) memiliki karakteristik yaitu senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasa atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Dalam hal ini, siswa harus menjawab soalsoal yang ada pada bidak permainan monopoli dengan demikian siswa dapat belajar sambil bermain.

Peneliti menguji pengaruh model pembelajaran STAD dikarenakan model pembelajaran STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang sesuai dengan karakteristik anak SD yaitu senang bekerja dalam kelompok. Model pembelajaran ini juga akan membuat siswa menjadi senang dikarenakan adanya *reward* yang diberikan apabila siswa dapat menjawab pertanyaan dari kuis yang diberikan. Selain itu, penerapan media monopoli ragam budaya diharapkan mampu mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran serta dapat memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Selain pengetahuan dan keterampilan yang dapat dikembangkan, siswa juga diajarkan untuk dapat memecahkan masalah yang diberikan oleh guru secara berkelompok, bekerja sama, bertanggung jawab, saling menghargai pendapat dan menerima kritik ataupun saran dari orang lain, serta berani mengemukakan pendapat. Melalui media permainan monopoli siswa akan terlibat secara langsung dan aktif dalam pembelajaran, sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

4. Kesimpulan

Penelitian eksperimen dengan judul Pengaruh model pembelajaran STAD berbantuan media monopoli ragam budaya terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Gunungsari, dari hasil penelitian menunjukkan hasil Asymp. Sig <0.001 yang artinya bahwa ada peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD N Gunungsari. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan media monopoli ragam budaya mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD N Gunungsari. Selain itu pemberian penghargaan berupa bintang pada papan penghargaan dalam model pembelajaran ini juga mampu meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam pembelajaran IPS. Pemberian penghargaan atau hadiah membuat siswa lebih berantusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran IPS siswa.

Guru sebagai seorang pendidik diharapkan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) karena model pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pelajaran IPS Subtema Keragaman Budaya di Negeriku. Selain guru menerapkan model pembelajaran ini, guru juga mampu menguasai strategi mengajar yang baik untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Referensi

- [1] E. H. Nikmah, A. Fatchan, and Y. A. Wirahayu, "Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD), Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa," *J. Pendidik. Geogr.*, vol. 3, no. 3, pp. 1–17, 2016, [Online]. Available: <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikelE91D7FB9C21685AA36E47BE7A44B0CC7.pdf>.
- [2] S. Ahmad Johari, "Teori Pembelajaran," *Psikol. Pendidik.*, pp. 233–266, 2008, [Online]. Available: <https://core.ac.uk/download/pdf/11785736.pdf>.
- [3] Rahmad, "Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar," *Muallimuna J. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 2, no. 1, p. hlm. 4, 2016, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/222455-kedudukan-ilmu-pengetahuan-sosial-ips-pa.pdf>.
- [4] I. N. Lasia, I. G. Agung, O. Negara, and I. M. Suara, "Penerapan Pendekatan Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Di Kelas III SD Negeri 12 Padang Sambian Kota Denpasar Tahun 2013 / 2014," 2014.
- [5] S. Ali *et al.*, "Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Subtema Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Di Kelas IV MI Mambaul Ulum Megaluh Jombang," *J. Penelit.*, no. 2, p. 13, 2018, doi: 10.1051/mateconf/201712107005.
- [6] N. D. Kurniasari, "Peningkatan Partisipasi Dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) Siswa Kelas V SD Negeri Cangkringan 2 Kabupaten Sleman," *J. Teknol.*, vol. 1, no. 1, pp. 69–73, 2013, doi: 10.11113/jt.v5i6.60.
- [7] Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D Sugiyono. 2013. 'Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.' Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. <https://doi.org/10.1>," *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 2013, doi: 10.1007/s13398-014-0173-7.2.
- [8] F. Kristin, "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 6, no. 2, p. 74, 2016, doi: 10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79.
- [9] F. Zahro, I. N. S. Degeng, and A. Mudiono, "Pengaruh Model Pembelajaran Student Team Achievement Devision (STAD) Dan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Prem. Educ. J. Pendidik. Dasar dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 2, p. 196, 2018, doi: 10.25273/pe.v8i2.3021.
- [10] M. S. Suandi and W. Lasmawan, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar IPS Dan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 1 Jerowaru Lombok Timur e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha," vol. 3, no. 3, 2013.
- [11] Y. P. Sari, H. Lusa, and A. Gunawan, "Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu," *JURIDIKDAS J. Ris. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 3, pp. 229–236, 2020, doi: 10.33369/juridikdas.2.3.229-236.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)