

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *STAD* (*STUDENT
TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION*) BERBANTUAN MEDIA
MOSGAYASI TERHADAP HASIL BELAJAR PKn**
(Penelitian pada Siswa Kelas V Desa Trasan, Kecamatan Bandongan, Kabupaten
Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Diannova Septiana Afandi

16.0305.0152

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan suatu bangsa erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Maju mundurnya suatu bangsa dipengaruhi oleh kreativitas pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sebagaimana yang dituangkan dalam Undang-Undang No. 23 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan usaha sistematis yang ditempuh untuk mendapatkan suatu perubahan. Perubahan tersebut dapat diperoleh melalui proses belajar mengajar. Terdapat dua unsur dalam proses belajar mengajar, yaitu penerapan strategi pembelajaran melalui model dan media pembelajaran. Kedua unsur tersebut saling berkaitan satu sama lain. Saat proses belajar mengajar kita harus memperhatikan pemilihan dalam penerapan strategi pembelajaran melalui model dan media pembelajaran.

Penerapan strategi pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan oleh guru maupun siswa. Peranan guru dalam proses belajar mengajar juga sangat besar, guru diuntut untuk dapat melakukan pengajaran

dengan baik. Sejalan dengan itu, menurut (Sukmadinata, 2014) mengatakan bahwa: Guru yang berhasil dalam melaksanakan proses pembelajaran merupakan guru yang mampu mempersiapkan peserta didik mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam kurikulum. Tujuan utama dalam kurikulum yaitu untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat menjadi pribadi serta warga negara yang kreatif, inovatif, beriman dan juga afektif ketika berada pada lingkungan masyarakat kelak.

Penggunaan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan, karena tidak semua media pembelajaran dapat dengan tepat digunakan pada suatu materi pelajaran tertentu. Pemilihan media juga harus memperhatikan karakteristik siswa, bahan ajar, tujuan pembelajaran, karakteristik media itu sendiri, dan sifat pemanfaatan media. Sehingga media tersebut tepat digunakan dalam membantu penyampaian suatu materi pelajaran. Namun realitanya masih banyak guru yang terkesan monoton dalam menyampaikan materi, guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran kurang menarik, siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk aktif berfikir, susah mengungkapkan pendapat, asyik bermain sendiri, cepat bosan dan kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Komunikasi yang terjalin antara guru dan siswa pun jarang terjadi sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Jika hal ini dibiarkan akan berdampak pada kualitas hasil belajar siswa., karena keberhasilan pencapaian mata pelajaran tergantung kepada bagaimana cara seorang guru dalam mengajar. Maka dari itu, guru harus mampu

menerapkan strategi pembelajaran melalui model dan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat dianggap mampu meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di Desa Trasan Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang pada tanggal 14 Oktober 2019 hingga 21 Oktober 2019, bahwa nilai pada mata pelajaran PKn khususnya materi Keberagaman Budaya di Indonesia terbilang rendah. Hal ini dibuktikan dengan adanya siswa yang memiliki nilai PKn belum memenuhi KKM sebesar 70, terdapat 75% yang memiliki nilai rendah dari jumlah keseluruhan 20 siswa. Berawal dari keprihatinan peneliti tentang rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh ketidaktepatan penggunaan strategi pembelajaran di dalam kelas. Proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dengan membentuk kelompok belajar baik di rumah maupun di sekolah pun belum mampu membuat komunikasi siswa menjadi baik. Selain itu, siswa merasa kesulitan dalam menghafalkan materi Keberagaman Budaya di Indonesia karena di dalamnya terdapat berbagai macam rumah adat, pakaian adat, lagu-lagu daerah di Indonesia yang harus dihafalkan. Minimnya sumber daya manusia dan kurangnya penggunaan media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor siswa dalam memaksimalkan nilai mereka. Siswa juga masih jarang mengajukan pendapat saat menerima pertanyaan atau permasalahan dari guru.

Berbagai usaha atau upaya yang telah dilakukan hasil dan kebermanfaatannya tidak maksimal. Perlunya inovasi atau usaha lain dengan

berbantuan media Mosgayasi serta diberikan model pembelajaran *STAD* (*Student Team Achievement Division*) melalui penyampaian materi, diskusi kelompok, pemberian kuis, penyimpulan dan pemberian *reward* perlu diterapkan di Desa Trasan khususnya pada mata pelajaran PKn materi Keberagaman Budaya di Indonesia, sebagai saluran dalam penyampaian materi akan menimbulkan interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dalam membantu keefektifan proses pembelajaran. Sehingga guru dapat mengetahui tingkat pengetahuan siswa mengenai materi Keragaman Budaya di Indonesia.

Berdasarkan paparan tersebut maka perlu dikaji secara empiris dalam sebuah penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *STAD* (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan Media Mosgayasi terhadap Hasil Belajar PKn (Penelitian pada Siswa Kelas V di Desa Trasan, Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi di Desa Trasan, Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa kelas V di Desa Trasan Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang terhadap pelajaran PKn rendah sebesar 75% dari jumlah keseluruhan 20 siswa.
2. Sebagian besar guru masih menggunakan *power point* dan metode ceramah sehingga siswa-siswa merasakan kebosanan dalam kegiatan belajar

3. Guru belum pernah menggunakan media Mosgayasi

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang diteliti dalam penilitan ini dibatasi sebagai berikut :

1. Hasil belajar PKn kelas V Desa Trasan Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang masih rendah
2. Mengukur tingkat *kognitif* pada hasil belajar PKn siswa kelas V Tema 7 materi Keragaman Budaya di Indonesia

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dibahas maka rumusan penelitian ini yaitu “Apakah model pembelajaran *STAD (Student Teams Achievement Division)* berbantuan media Mosgayasi berpengaruh terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas V di Desa Trasan, Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang?”

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *STAD (Student Teams Achievement Divison)* berbantuan media Mosgayasi berpengaruh terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas V di Desa Trasan, Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Manfaat teoritis

Sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian di bidang pendidikan mengenai mata pelajaran PKn di sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan untuk calon guru khususnya guru kelas V dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media Mosgayasi.

b. Bagi Kepala Sekolah

Agar bisa memfasilitasi guru supaya mampu menggunakan media Mosgayasi dalam pembelajaran PKn sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti agar mencoba kembali menggunakan media Mosgayasi supaya bisa bermanfaat dan dapat teruji keefektifannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dibidang PKn.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan

1. Pengertian Hasil Belajar PKn

Hasil belajar adalah proses perubahan perilaku dalam setiap individu. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman. Menurut (Haris, 2012) pengertian hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik* dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa akan memperoleh suatu hasil belajar yang digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, perencanaan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian.

(Suprijono, 2013) menjelaskan hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Perubahan perilaku dalam proses belajar diperlukan waktu dan proses yang bertahap. Selain itu, interaksi lingkungan juga berpengaruh, karena dalam belajar diperoleh pengalaman melalui interaksi lingkungan. Hasil belajar juga dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk melihat tingkat kemampuan siswa dalam mencapai pembelajaran. Hasil belajar

dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai, biasanya penilaian ini dilakukan dengan memberikan tes kepada siswa.

Menurut (Djamarah, 2011) hasil belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dari interaksi dengan lingkungannya yang diperoleh dari hasil pengalaman. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan perkembangan setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi aspek *kognitif* (kemampuan hafalan, pemahaman, analisis dan evaluasi), *afektif* (penerimaan partisipasi, penilaian dan karakteristik) dan *psikomotorik* (persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa). Hasilnya akan dituangkan dalam bentuk angka atau nilai.

Hasil belajar menurut pemikiran Gagne berupa informasi verbal, ketrampilan intelektual, strategi *kognitif*, ketrampilan motorik dan sikap (Mustofa, 2013). Informasi verbal merupakan kemampuan dalam mengungkapkan pengetahuan baik dalam bentuk bahasa, lisan maupun tertulis. Jika dikaitkan dengan pembelajaran untuk mengetahui pemahaman secara lisan maupun pertanyaan tertulis. Namun jika siswa dapat menjawab secara tertulis belum tentu dapat menjawab belum tentu dapat menjawab dengan lisan, begitu pula sebaliknya untuk itu perlu diperhatikan perkembangan siswa dalam mengukur informasi verbal.

Kemampuan intelektual merupakan kegiatan yang melibatkan aktivitas *kognitif* seperti menganalisis suatu permasalahan dan kemampuan

mengkategorikan. Hampir sama dengan kemampuan intelektual, strategi *kognitif* lebih menekankan pada konsep dalam memecahkan masalah. Kemudian ketrampilan motorik merupakan kemampuan melakukan gerak jasmani. Hasil belajar juga mencakup ketrampilan dalam bersikap yang dapat dijadikan acuan dalam berperilaku.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan proses yang berinteraksi dalam diri seseorang sebagai bentuk pencapaian perubahan perilaku manusia yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang melibatkan aspek *kognitif*, *afektif*, *psikomotorik*. Hasilnya akan dituangkan dalam bentuk angka atau nilai yang dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk melihat tingkat kemampuan siswa dalam mencapai pembelajaran. Hasil belajar ditandai dengan proses tidak tahu menjadi tahu.

2. Indikator Hasil Belajar

Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan (Susanto, 2013). Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Perubahan tingkah laku yang diharapkan ada tiga aspek yaitu pertama aspek *kognitif*, meliputi perubahan dalam segi pengetahuan dan perkembangan ketrampilan. Kedua yaitu aspek *afektif*, meliputi perubahan dalam segi aspek mental, perasaan dan kesadaran. Ketiga yaitu aspek

psikomotorik, meliputi perubahan dalam segi bentuk-bentuk tindakan motorik. Penjelasan rinci dari ketiga aspek tersebut diantaranya :

a. *Ranah kognitif*

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam tingkat, yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (Sudjana, 2012:22). *Ranah kognitif* yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

b. *Ranah afektif*

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ada beberapa jenis kategori *ranah afektif* sebagai hasil belajar. Menurut (Sudjana, 2012:29-30) kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks. Tingkatannya yaitu:

- 1) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan penerimaan rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. Tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
- 2) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.

- 3) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- 4) Organisasi yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang dimilikinya, yang termasuk ke dalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai dan lain-lain.
- 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

(Sagala, 2013:158) Tujuan *afektif* adalah tujuan yang banyak berkaitan dengan aspek perasaan, nilai, sikap dan minat perilaku siswa.

c. Ranah *Psikomotorik*

Hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk ketrampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan ketrampilan dalam (Rusman, 2013:173) adalah :

- 1) Persepsi
- 2) Kesiapan
- 3) Peniruan / gerakan terbimbing
- 4) Gerakan mekanis

- 5) Gerakan respon
- 6) Penyesuaian pola gerakan

Untuk mengukur tingkat penguasaan dalam belajar atau untuk mengukur perolehan hasil belajar, maka dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan hasil belajar siswa tidak hanya diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan saja, tapi juga pada sikap dan ketrampilan. Penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah baik pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*), dan ketrampilan (*psikomotor*). Penelitian ini menekankan hasil belajar pada ranah *kognitif* yaitu penilaian antara aspek pengetahuan, pemahaman, analisis, sampai pada penerapan/aplikasi saja karena disesuaikan dengan materi pelajaran. Instrumen hasil belajar yang digunakan berupa penskoran pada hasil LKS dan evaluasi pembelajaran. Skor dari LKS hanya sebagai hasil dari latihan siswa dalam memahami konsep materi, sedangkan skor evaluasi adalah skor sesungguhnya yang akan digunakan sebagai alat ukur kemampuan siswa. Adapun rancangan kisi-kisi hasil belajar pada ranah *kognitif* yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Rancangan Kisi-kisi Belajar Ranah Kognitif

No.	Indikator Kognitif	Aspek
1.	Siswa dapat mendefinisikan	Pengetahuan
2.	Siswa dapat menjelaskan	Pemahaman
3.	Siswa dapat menerapkan	Penerapan
4.	Siswa dapat menggunakan konsep	Analisis

(Sudjana, 2012:22)

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa seseorang dikatakan telah belajar sesuatu apabila dalam dirinya telah terjadi suatu perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan yang terjadi merupakan hasil belajar. Jadi, hasil belajar merupakan pencapaian tujuan belajar dan sebagai produk dari proses belajar yang hasil akhir berupa sebuah penilaian.

Tabel 2
KI dan KD Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara. 3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain. 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika 3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut (Rusman, 2012:124), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan

saja, yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. faktor *intern* adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor-faktor tersebut merupakan hal-hal yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar, yang mempengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat. Hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan yang dimiliki dan 30% dipengaruhi oleh faktor dari luar yaitu faktor lingkungan.

Sejalan dengan (Slameto, 2010) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada 2 yaitu ;

a. Faktor *Intern*

1) Faktor Jasmanilah

Faktor jasmanilah meliputi beberapa faktor yaitu :

a) Faktor kesehatan

Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga siswa akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan-gangguan, kelainan-kelainan fungsi alat inderanya serta tubuhnya.

b) Cacat tubuh

Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu.

2) Faktor *Psikologis*

Faktor *psikologis* meliputi beberapa faktor yaitu :

a) *Intelegensi*

Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar.

Dalam situasi yang sama, siswa yang mempunyai *intelegensi* yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat *intelegensi* yang rendah.

b) *Perhatian*

Untuk menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa maka timbul kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.

c) *Minat*

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

d) *Bakat*

Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajarnya itu.

e) Motif

Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau padanya mempunyai motif untuk berfikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan/menunjang belajar.

f) Kematangan

Belajar akan lebih berhasil jika anak sudah siap (matang). Jadi kemajuan baru untuk memiliki kecakapan itu tergantung dari kematangan dan belajar.

g) Kesiapan

Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

b. Faktor *Ekstern*

1) Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa : cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.

2) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup model mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa

dengan siswa, disiplin sekolah, keadaan gedung, model belajar, dan tugas rumah.

Faktor-faktor tersebut akan mempengaruhi proses belajar mengajar oleh siswa yang akan berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh. Tinggi rendahnya hasil belajar yang telah diperoleh siswa berkaitan dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Pada umumnya hasil belajar rendah bisa diakibatkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah semangat belajar siswa yang kurang, sarana belajar, penggunaan media dan model pembelajaran yang belum tepat dan guru kurang bersemangat dalam mengajar.

Sedangkan menurut (Sudjana , 2010:40) terdapat 5 faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu :

- 1) Bakat siswa
- 2) Waktu yang tersedia bagi siswa
- 3) Waktu yang diperlukan guru untuk menjawab materi
- 4) Kualitas pengajaran
- 5) Kemampuan siswa

Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya, dalam rangka membantu siswa dalam mencapai prestasi belajar dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Maka dari itu kualitas pengajaran yang dilakukan oleh guru harus diperhatikan supaya kualitas belajar mengajar didalam kelas dapat meningkatkan

kemampuan siswa dalam aspek *kognitif*, *afektif* dan *psikomotrik* sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan akan tercapai dengan baik.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat faktor *intern* atau faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar dan faktor *ekstern* atau faktor yang ada di luar individu. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

4. Upaya meningkatkan hasil belajar

Upaya meningkatkan hasil belajar merupakan usaha pencapaian yang dilakukan terhadap hasil belajar agar lebih ditingkatkan atau lebih dikembangkan agar hasil belajar pun meningkat. Upaya meningkatkan hasil belajar menurut (Slameto, 2010) dapat dilakukan dengan mengelola faktor-faktor yang dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa sebagai berikut:

a. Faktor Siswa:

1) Faktor Jasmani menurut

- a) Faktor kesehatan, sehat berarti dalam keadaan baik/dapat berfungsi dengan normal segenap organ tubuh dan bebas dari penyakit. Proses belajar seseorang terganggu bila kesehatan seseorang terganggu. Jadi sehat disini meliputi sehat jasmani,

rohani dan sosial, kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya.

- b) Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang berfungsinya salah satu organ tubuh. Cacat tubuh juga sangat mempengaruhi proses belajar.

2) Faktor Psikologis

- a) Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis kecakapan untuk menghadapi dan menguasai kedalaman dengan situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui konsep-konsep yang abstrak dan efektif, mengetahui relasi dan mempelajari dengan cepat. Jadi, intelegensi berpengaruh terhadap belajar. Walaupun begitu siswa mempunyai intelegensi tinggi belum tentu berhasil dalam belajar, sebab belajar suatu proses yang kompleks dengan banyak faktor yang mempengaruhi, sedangkan intelegensi hanya merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dalam belajar.
- b) Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakan bahan pelajaran selalu menarik perhatian siswa. Perhatian dapat dikatakan perumusan energi psikis yang ditujukan kepada suatu obyek pelajaran atau dapat dikatakan sebagai banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai aktivitas belajar.

- c) Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Jadi minat besar pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan adanya minat belajar akan berlangsung dengan baik.
 - d) Bakat adalah kemampuan untuk belajar, dengan bakat yang ada akan menimbulkan hasil belajar yang baik.
 - e) Motif erat hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai, akan tetapi didalam mencapai tujuan itu diperlukan berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorong.
 - f) Kebiasaan belajar adalah sebuah langkah yang dilaksanakan secara teratur. Jadi kebiasaan belajar juga berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar. Siswa yang memiliki kebiasaan belajar yang baik akan lebih bersemangat dalam belajar.
 - g) Kematangan adalah suatu tingkat atau fase pertumbuhan seseorang.
 - h) Kesiapan adalah kesediaan untuk memberikan respon atau bereaksi.
- 3) Faktor Kelelahan.

Kelelahan pada seseorang sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dari lunglainya tubuh, sedangkan kelelahan rohani dilihat dengan adanya kebosanan.

b. Faktor Guru :

1) Kurikulum dan Metode Mengajar

Didalam memberikan kurikulum, guru hendaknya dapat memperhatikan keadaan siswa sehingga siswa dapat menerima dan menguasai pelajaran yang disampaikan oleh guru. Metode mengajar yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa untuk meningkatkan motivasi belajar, guru harus mampu mengusahakan metode belajar yang tepat, efektif dan efisien.

2) Relasi Guru dengan Siswa dan Relasi Siswa dengan Siswa

Guru harus mampu menciptakan keakraban dengan siswa sehingga didalam memberikan pelajaran mudah diterima oleh siswa dan guru harus mampu membuat siswa dengan siswa lain terjalin hubungan yang akrab. Sebab dengan keakraban dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Upaya meningkatkan hasil belajar merupakan usaha pencapaian yang dilakukan terhadap hasil belajar agar lebih ditingkatkan atau lebih dikembangkan. Metode guru dalam mengajar pun harus dirubah dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang menarik, efektif, tidak membosankan agar siswa ikut terlibat secara aktif sehingga membuat siswa menjadi termotivasi dan senang mengikuti pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar dapat dilakukan dengan mengelola atau mengembangkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Selain itu, guru hendaknya memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif mencari dan menerima berbagai hal dari lingkungan.

5. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan diartikan sebagai penyiapan generasi muda (siswa) untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, kecakapan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakatnya (Samsuri, 2011). Pembelajaran dalam pendidikan kewarganegaraan fokus pada pembentukan diri yang beragam dalam segi agama, sosial, budaya, usia, dan suku bangsa yang akan membentuk karakter peserta didik. Karakter tersebut untuk mencakup proses penyiapan generasi muda dalam mengambil peran dan tanggungjawab sebagai warga negara secara khusus, peran pendidikan termasuk didalamnya persekolahan, pengajaran dan belajar dalam proses penyiapan warga negara tersebut.

Menurut (Winarno, 2013) Pendidikan kewarganegaraan (*civics education*) merupakan pembelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang

cerdas, terampil, dan karakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Sementara itu, siswa sebagai anak bangsa Indonesia diharapkan dapat menjadi yang memahami pendidikan kewarganegaraan dan menjadi warga negara yang memiliki komitmen yang kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), karena hakikat negara kesatuan Republik Indonesia adalah negara kebangsaan modern.

Menurut (Mansoor, 2010:3) pada hakikatnya pendidikan kewarganegaraan itu merupakan hasil dari sintesis antara *civic education*, *democracy education* serta *citizenship* yang berlandaskan pada filsafat Pancasila serta mengandung identitas Nasional Indonesia. Semangat kebangsaan atau nasionalisme pada tekad suatu masyarakat juga dibutuhkan untuk membangun masa depan bersama dibawah satu negara yang sama, walaupun berbeda-beda agama, ras, etnik atau golongannya namun toleransi atau rasa saling menghargai tetap harus dilakukan supaya identitas suatu bangsa tidak luntur.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa PKN merupakan mata pelajaran yang fokus pada pembentukan diri siswa dalam melaksanakan hak dan kewajibannya agar memiliki pengetahuan, kecakapan, dan nilai-nilai yang diperlukan yang berlandaskan pada filsafat Pancasila.

B. Model Pembelajaran *STAD Student Teams Achievement Division*)

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi/tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran sebagai pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Suatu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan guru, akan tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan siswa serta sistem penunjang yang disyaratkan.

Menurut Arends (dalam Suprijono, 2013: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Menurut Joice & Weil (dalam Isjoni, 2010: 50) model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk 8 menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya. Sedangkan Istarani (2011: 1) model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar 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.

Pembelajaran yang efektif dan bermakna peserta didik harus dilibatkan secara aktif, karena peserta didik adalah pusat dari kegiatan pembelajaran serta pembentukan kompetensi dan karakter. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar guru. Usaha guru dalam membelajarkan peserta didik merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Oleh karena itu, pemilihan berbagai metode, strategi, teknik maupun model pembelajaran merupakan suatu hal yang utama.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat ditarik pengertian bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan yang di rancang untuk menciptakan pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Model-model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, *sintaks* (pola urutannya) dan sifat lingkungan belajarnya. *Sintaks* (pola urutan) dari bermacam-macam model pembelajaran memiliki komponen-komponen yang sama. Contoh, setiap model pembelajaran diawali dengan upaya menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa agar terlibat dalam proses pembelajaran. Setiap model pembelajaran diakhiri dengan tahap menutup pelajaran, didalamnya meliputi kegiatan merangkum pokok-pokok pelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru. Tiap-tiap model pembelajaran membutuhkan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang sedikit berbeda. Misalnya, model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* (*Student*

Teams Achivement Division) adalah salah satu tipe pembelajaran *kooperatif* yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu. Berikut ini merupakan beberapa pendapat dari ahli mengenai model *STAD* :

1. Pengertian Model *STAD* (*Student Teams Achievement Division*)

STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan model yang baik untuk tahap permulaan bagi guru yang baru menggunakan pendekatan *kooperatif* (Slavin, 2010:44). Kegiatan pembelajarannya ini, diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok. Ciri terpenting dalam model pembelajaran *STAD* adalah kerja tim.

(Triyanto, 2009) mengemukakan pembelajaran *kooperatif STAD* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok.

Menurut (Isjoni, 2010) kelebihan *STAD* adalah melatih siswa dalam mengembangkan aspek kecakapan sosial disamping kecakapan *kognitif* dan

peran guru juga lebih aktif dan lebih terfokus sebagai fasilitator, mediator dan monivator.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian model pembelajaran *STAD* adalah model pembelajaran sederhana yang digunakan untuk menyampaikan materi dan sangat melibatkan siswa untuk belajar dalam kelompok-kelompok yang heterogen (tingkat prestasi, jenis kelamin, budaya, dan suku) yang terdiri dari 4-5 siswa.

2. Langkah-langkah Model *STAD* (*Student Teams Achievement Division*)

Adapun langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaram *STAD* Menurut (Rahmat, 2016) yaitu :

- a. Pembagian kelompok
- b. Penyampaian materi
- c. Diskusi kelompok
- d. Pemberian kuis atau pertanyaan
- e. Penyimpulan
- f. Pemberian penghargaan atau *reward*

Tugas guru dalam tahap ini yaitu mendorong siswa agar terlibat aktif dalam kelompok. Guru perlu untuk meninjau keaktifan dari masing-masing kelompok. Caranya dapat menggunakan pertanyaan atau kuis dan setiap kelompok harus memberikan dukungan terhadap anggotanya serta memberikan penghargaan sebagai wujud menghargai keberadaan anggota dalam kelompok.

Menurut Asma (2012: 59-61) menyatakan bahwa pembelajaran *kooperatif* tipe *STAD* terdiri dari 5 langkah yaitu :

- a. Penyajian kelas
- b. Kegiatan belajar kelompok
- c. Tes (kuis)
- d. Penentuan skor individual
- e. Penghargaan kelompok.

Langkah-langkah tersebut dapat diterapkan menyesuaikan dengan kondisi siswa pada proses pembelajaran. Kegiatan kelompok yang dilakukan dapat menimbulkan interaksi antara siswa satu dengan yang lainnya sehingga tes atau kuis yang telah dilakukan dapat mengetahui kemampuan siswa dalam suatu kelompok belajar.

Rusman (2012:215-216) menyatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran *kooperatif* model *STAD* sebagai berikut, penyampaian materi, pembagian kelompok, presentasi guru, kerja tim, kuis dan penghargaan kelompok. Gagasan utama dibelakang *STAD* (*Student Teams Achievement Division*) adalah memacu siswa agar saling menolong dan membantu sesama lain untuk menguasai ketrampilan yang diajarkan guru. Jika siswa menginginkan kelompok memperoleh hadiah mereka harus membantu teman kelompok dalam memperlajari pembelajaran dan mereka harus mendorong teman sekelompok untuk melakukan yang terbaik.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah metode *STAD* (*Student Teams Achievement Division*)

yaitu, guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai, guru membentuk beberapa kelompok setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa, guru memberikan kuis atau pertanyaan dan memberikan penghargaan kelompok berdasarkan perolehan nilai yang didapatkan.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division*

Menurut (Roestiya, 2012) kelebihan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* diantaranya siswa lebih aktif pada saat pembelajaran maupun dalam diskusi kelompok, meningkatkan pemahaman siswa dan dapat memungkinkan guru untuk lebih memperhatikan siswa sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Selain itu, dalam model ini siswa ditekankan untuk lebih terlibat secara aktif untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.

Menurut Shoimin (2013: 17) pembelajaran *kooperatif* tipe *STAD* memiliki kelebihan, diantara kelebihan dalam penggunaan model pembelajaran *STAD (Student Team Achivament Division)* sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
- b. Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama
- c. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk meningkatkan keberhasilan kelompok.

- d. Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.
- e. Meningkatkan kecakapan individu.
- f. Meningkatkan kecakapan kelompok.
- g. Tidak memiliki rasa dendam

Siswa diharuskan untuk berperan secara aktif dalam aktivitas pembelajaran di ruang kelas. Salah satu cara siswa berperan aktif adalah mereka diminta untuk bisa memiliki kesadaran dalam menemukan sumber materi ajar dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan model *STAD* (*Student Teams Achievement Division*) yang memiliki kelebihan dapat meningkatkan kecakapan baik dalam individu maupun kelompok.

Menurut Jumanta&Hamdayama (2014: 118) kelebihan pembelajaran *STAD* yaitu:

- a. Peserta didik bekerjasama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok
- b. Peserta didik aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama
- c. Peserta didik aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompoknya
- d. Interaksi antar peserta didik seiring dengan peningkatan kemampuan mereka berpendapat
- e. Meningkatkan kecakapan individu dan kelompok, dan tidak memiliki rasa dendam

Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa kelebihan model ini yaitu fokus pada keaktifan kecakapan baik secara individu maupun kelompok dengan adanya interaksi antara siswa satu dengan yang lainnya. Siswa juga mempunyai rasa percaya diri yang tinggi sehingga bisa memotivasi diri dalam belajar agar terjadinya peningkatan dalam hasil belajar yang dilakukan melalui kuis.

Kekurangan dari model pembelajaran *STAD* (Suprika, 2015), yaitu sebagai berikut:

- a. Waktu yang dibutuhkan dalam menerapkan metode ini lebih lama.
- b. Siswa harus memiliki sifat untuk bersedia bekerja sama.
- c. Karena waktu yang dibutuhkan lama, maka tidak semua guru bersedia menggunakan metode pembelajaran jenis *STAD*

Kekurangan dalam model ini terdapat pada waktu, apabila guru menggunakan model ini harus bersedia meluangkan waktu yang lebih lama dan harus mampu berinteraksi baik dengan siswa agar mampu diajak untuk bekerja sama sehingga tidak akan terjadi penambahan jam pada saat menggunakan model ini dalam proses belajar mengajar.

Menurut (Anas, 2014) kekurangan model *Student Teams Achievement Divison* diantaranya kerja kelompok hanya melibatkan mereka yang mampu memimpin dan mengarahkan mereka yang kurang pandai dan kadang-kadang menuntut tempat yang berbeda dan gaya-gaya mengajar berbeda. Jika guru lalai meminta siswa untuk selalu proaktif dan saling bekerjasama dalam grup ini bisa menyebabkan grup atau kelas akan pasif.

Selain itu, dalam grup kecil juga bisa menimbulkan ketergantungan sehingga siswa yang malas akan bergantung pada yang proaktif.

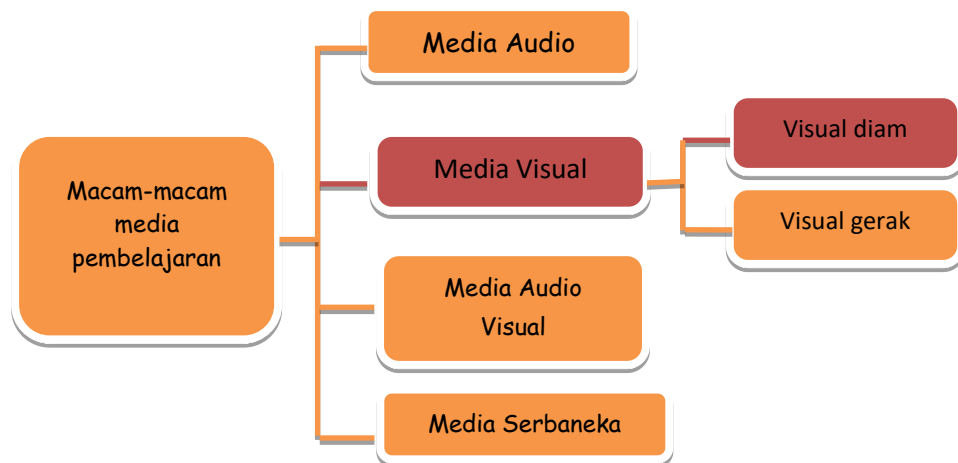
Menurut Shoimin (2013: 8) pembelajaran kooperatif tipe *STAD* memiliki kekurangan dalam penggunaan model pembelajaran *STAD* sebagai berikut:

- a. Kontribusi dari siswa berprestasi rendah menjadi kurang.
- b. Siswa berprestasi tinggi akan mengarah pada kekecewaan karena peranan anggota yang pandai lebih dominan.
- c. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum.

Apabila guru terlena tidak mengingatkan siswa agar selalu menggunakan ketrampilan kooperatif maka dinamika kelompok akan tampak macet sehingga menyebabkan kontribusi dalam siswa berprestasi menjadi kurang. Penilaian terhadap individu dan kelompok serta pemberian hadiah menyulitkan bagi guru untuk melaksanakannya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Student Teams Achievement Division* akan mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran dan menjadikan siswa termotivasi untuk belajar sebab tidak ada siswa yang merasa didiskriminasikan, semua siswa bertanggungjawab terhadap skor kelompoknya, serta adanya tutor sebaya antara teman sekelompok. Namun waktu yang dibutuhkan metode ini lebih lama dan siswa harus bersedia bekerja sama.

C. Media Monopoli Spinner Keberagaman Budaya di Indonesia



Gambar 1 Klasifikasi Media

1. Media Pembelajaran

Menurut (Musafiqon, 2012) media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik dan nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyederhanakan materi pelajaran. Media pembelajaran juga dapat dikombinasikan dengan bentuk-bentuk yang menarik, sehingga dapat menimbulkan minat belajar siswa. Guru dapat menggunakan simbol dan gambar dalam pembuatan media pembelajaran. Penggunaan simbol dan gambar dapat mengaktifkan kembali kreatifitas siswa, sehingga konsentrasi belajarnya meningkat.

Menurut Hamalik seperti yang dikutip oleh (Arsyad, 2013) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat mendorong kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang tepat untuk siswa sekolah dasar adalah media yang mengandung unsur gambar. Penggunaan media dengan melibatkan unsur gambar didalamnya, tentu akan menumbuhkan rasa ingin tahu pada diri siswa.

Hamdani (2011: 243) mengatakan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Hal ini jelas bahwa media merupakan komponen belajar yang mampu mendukung tersampainya materi agar dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, akan membuat rasa ketertarikan sendiri pada siswa yang akan menumbuhkan minat belajar sehingga hasil belajar yang telah dilakukan oleh siswa dapat meningkat.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat ditarik disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk belajar agar dapat dengan mudah menerima materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

2. Monopoli

(Arifin, 2013) mengatakan bahwa monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya atau patungnya. Selain melalui penjualan, permainan ini juga tersebar dari mulut ke mulut dan variasi-variasi lokal juga mulai berkembang.

Media permainan monopoli ini adalah salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Fitriyawany, 2013). Kegiatan belajar mengajar yang dimaksudkan disini adalah berbantuan sebuah media yang telah dirancang dan dibuat semenarik mungkin sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa agar siswa tidak merasa bosan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa monopoli adalah salah satu permainan sebagai media pembelajaran yang menimbulkan kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

3. Media Monopoli *Spinner* Keragaman Budaya Indonesia

Media yang digunakan pada penelitian ini yaitu media monopoli *spinner* keberagaman budaya di Indonesia atau Mosgayasi adalah sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi Keberagaman Budaya di Indonesia pada mata pelajaran PKn. Media Mosgayasi termasuk dalam media visual diam merupakan media yang hanya dapat dilihat dan dimainkan langsung oleh siswa. Media mosgayasi dibuat dengan bahan dasar kayu yang dilapisi dengan stiker yang telah didesain menjadi sebuah monopoli. Media ini mempermudah siswa dalam menghafalkan letak daerah pada peta buta, rumah adat, pakaian adat, lagu daerah dan tempat wisata yang ada di Indonesia. Selain itu media Mosgayasi lebih terlihat menarik karena permainan tidak menggunakan dadu seperti monopoli pada umumnya namun dengan menggunakan *spinner*.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan Media Mosgayasi adalah sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan bahan dasar kayu yang dilapisi dengan stiker yang didesain menjadi sebuah monopoli, di dalamnya terdapat soal mengenai beragam suku budaya Indonesia agar siswa mudah menghafalkan dengan cara yang menyenangkan dan berujung dengan meningkatnya hasil belajar PKn siswa di Desa Trasan kelas V Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang

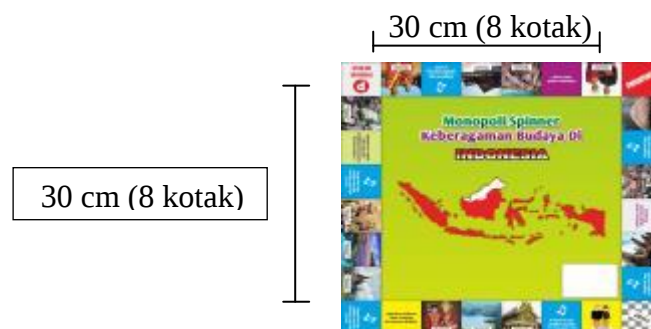
4. Cara Menggunakan Media Mosgayasi

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dimana setiap kelompok berisikan 4 - 5 anak, dan setiap anak diberi satu LKS.
- b. Secara berkelompok siswa bergantian melakukan percobaan menggunakan media “Mosgayasi”, yang dapat dimainkan oleh 5 orang siswa, 4 orang siswa sebagai pemain yang bertanding diatas papan, dan 1 orang siswa berfungsi sebagai *banker* yang bertugas untuk membacakan soal dan memberi hadiah pada pemain yang memberi jawaban benar.
- c. Masing-masing pemain secara bergantian memutar *spinner* dan menjalankan patungnya sesuai dengan angka yang ditunjukkan oleh berhentinya jarum pada *spinner* tersebut. Setiap siswa diberi kesempatan bermain 3 kali ketika siswa tersebut terkurung.
- d. Ketika pemain sampai atau berhenti pada salah satu petak, maka pemain mendapatkan kesempatan untuk memilih kartu soal dan harus menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh *banker* yang ada dikartu pertanyaan seputar rumah adat, pakaian adat, lagu adat, dan tempat wisata, dimana sebelum menjawab harus menunjukkan letak pulaunya dan gambar pakaian adat, rumah adat, tempat wisata yang ada pada peta kemudian menyampaikan jawabannya pada *banker*.
- e. Apabila salah satu siswa berhenti pada salah satu petak yang berisi kalimat “dengarkan lagu, tunjukkan asal dan sebutkan judul lagu tersebut” , maka siswa harus mendengarkan lagu yang telah disediakan

oleh guru kemudian menjawab pertanyaan sesuai dengan perintah yang ada pada petak kotak tersebut.

- f. Begitupun apabila siswa berhenti pada salah satu petak berisi pertanyaan seputar rumah adat, pakaian adat , wisata dan lagu daerah maka siswa harus menjawab pertanyaan yang akan dibacakan tersebut dan apabila siswa berhenti pada petak “parkir bebas” maka siswa terbebaskan atau tidak mendapatkan pertanyaan apapun dari *banker*.
- g. Setelah siswa berhasil menjawab pertanyaan, siswa berani mengambil resiko apabila jawaban dari pertanyaan tersebut terletak di petak sebelumnya maka patung yang dijalankan oleh pemain harus berjalan mundur menuju petak yang berisikan jawaban atas pertanyaan tersebut begitupun sebaliknya.
- h. Siswa memutar spinner untuk menjalankan patungnya kembali, pemain yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan *point* dan *reward* berupa bintang. Pemain yang mendapatkan bintang paling banyak adalah sebagai pemenangnya.

5. Rancangan Media Mosgayasi



Gambar 2 Rancangan Media Mosgayasi

Media Mosgayasi merupakan sebuah media dengan bahan dasar kayu yang dilapisi dengan stiker yang di desain menjadi sebuah monopoli. Media mosgayasi ini mempermudah siswa dalam menghafalkan letak daerah pada peta buta, rumah adat, pakaian adat, lagu daerah dan tempat wisata yang ada di Indonesia. Selain itu media Mosgayasi lebih terlihat menarik karena permainan tidak menggunakan dadu seperti monopoli pada umumnya namun dengan menggunakan *spinner*.

6. Sintak atau langkah pembelajaran

Tabel 3 Sintak Kegiatan Model Pembelajaran STAD

No	Sintak	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
1.	Kegiatan pendahuluan	Guru menyanyikan lagu “ Dari Sabang Sampai Merauke” dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	Siswa bernyanyi secara bersama-sama dan memperhatikan apa penjelasan guru
2.	Kegiatan inti	Guru membentuk kelompok yang berisikan 4 - 5 siswa Guru memberikan pemahaman keragaman budaya Indonesia di 5 pulau besar dan menjelaskan cara menggunakan media “Mosgayasi”	Siswa berkelompok dan berdiskusi dengan menggunakan media “Mosgayasi”
3.	Kegiatan penutup	Guru memberikan pertanyaan kepada seluruh siswa kemudian menyimpulkan materi yang telah dipelajari	Siswa menjawab pertanyaan dari guru dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari secara bersama-sama

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai media monopoli terhadap mata pelajaran PKn telah banyak dilakukan, diantaranya yaitu :

1. Nilawati (2016). Dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh *STAD* terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran PKn SDN 30 Pontianak Selatan. Cetakan ke-5 No2. Berdasarkan data dari hasil belajar siswa, secara umum dapat disimpulkan bahwa dari penggunaan model *kooperatif* tipe *STAD* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 30 Pontianak selatan. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* siswa yang mengalami peningkatan. Rata-rata skor *pre-test* sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan model kooperatif tipe *STAD* diperoleh rata-rata sebesar 59,04 dan rata-rata hasil *post-test* setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model kooperatif tipe *STAD* diperoleh sebesar 76,40 terjadi perubahan hasil belajar sebesar 17,36.
2. Desiyanti (2013). Dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif* Tipe *STAD* terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V SD Negeri 4 Branti Raya Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan (Jurnal Pendidikan Dasar). Cetakan ke-3 No1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar meningkat, nilai rata-rata sebesar 64 dengan persentase ketuntasan mencapai 55% dengan kategori “Tidak Tuntas” dan menjadi 72 dengan persentase ketuntasan meningkat 25% kemudian menjadi 80% dengan kategori “Tuntas”. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dapat

meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 4 Branti Raya Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

3. Puspawati (2013). Dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD* terhadap Minat Dan Prestasi Belajar PKn Pada Siswa Kelas V SD Nomor 3 legian a'Badung. (Jurnal Pendidikan Dasar). Cetakan ke-3 No 4-6. Hasil penelitiannya sebagai berikut. Pertama, prestasi belajar PKn dengan model pembelajaran *kooperatif tipe STAD* lebih baik daripada model pembelajaran konvensional. Kedua, minat belajar siswa dengan model pembelajaran *kooperatif tipe STAD* lebih baik daripada model pembelajaran konvensional. Ketiga, prestasi belajar PKn dan minat belajar lebih baik yang mengikuti pembelajaran dengan model.

Berdasarkan penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *kooperatif tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD)* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn peserta didik. Maka dari itu diharapkan dengan adanya model pembelajaran dan media mosgayasi dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada materi Keberagaman Budaya di Indonesia.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah sama-sama menggunakan monopoli dalam pembelajaran. Perbedaannya adalah materinya, subjek, tempat penelitian serta media Mosgayasi mempermudah siswa dalam menghafalkan letak daerah pada peta buta, rumah adat, pakaian adat, lagu daerah dan tempat wisata yang ada di

Indonesia. Selain itu, media Mosgayasi lebih terlihat menarik karena permainan tidak menggunakan dadu seperti monopoli pada umumnya namun dengan menggunakan *spinner*. Setiap petakannya terdapat gambar rumah adat, pakaian adat, lagu daerah dan tempat wisata yang ada di Indonesia, terdapat kartu soal dan jawaban yang berisi gambar rumah adat dan pakaian adat yang ada di Indonesia sehingga hal tersebut membuat media Mosgayasi mempunyai keunggulan dan kreativitas sendiri.

E. Kerangka Penelitian



Gambar 3 Kerangka Berfikir

Hasil belajar pada mata pelajaran PKn kelas V yang semula rendah, maka dengan menggunakan model pembelajaran *STAD* (*Student Teams Achivemnet Divison*) berbantuan media Mosgayasi sebagai saluran dalam penyampaian materi diharapkan akan menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn serta menimbulkan interaksi dan komunikasi antara guru dengan siswa dalam membantu keefektifan proses pembelajaran di kelas sehingga siswa mudah memahami materi apa yang telah disampaikan oleh guru.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hal tersebut, dapat disusun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah Model pembelajaran *STAD (Student Team Achievement Division)* berbantuan media Mosgayasi berpengaruh terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas V di Desa Trasan Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini memiliki desain penelitian eksperimen. Rancangan penelitian eksperimen diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The One Grup Pretest Posttest Desaign* yang termasuk dalam *Pra-Experimental Desaigns* yaitu terdapat *pretest* sebelum diberikan *treatment*. Hasil *treatment* dapat diketahui dengan lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Jadi, pengaruh dari adanya *treatment* (X) dapat dilihat hasilnya berdasarkan selisih pengukuran akhir (*posttest*) dan pengukuran awal (*pretest*).

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti akan melaksanakan penelitian eksperimen untuk menguji pengaruh media mosgayasi terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V Desa Trasan, Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang. Secara umum desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4
The One Grup Pretest Posttest

<i>Pretest</i> (Pengukuran Awal)	<i>Treatment</i> (Perlakuan)	<i>Posttest</i> (Pengukuran Akhir)
O1	X	O2

Keterangan:

O1 : pengukuran awal sebelum diberi *treatment*

X : *treatment* (penggunaan media mosgayasi)

O2 : pengukuran akhir setelah diberi *treatment*

B. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari 2 variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas, sebagai berikut :

Variabel Independen (X) : variabel yang mempengaruhi variabel lain yaitu model pembelajaran STAD dan media mosgayasi

Variabel Dependen (Y) : variabel yang dipengaruhi oleh variabel terikat yaitu hasil belajar PKn

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Model Pembelajaran *STAD* (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan media Mosgayasi

Model pembelajaran *STAD* berbantuan media Mosgayasi adalah model pembelajaran *kooperatif* dengan penyampaian tujuan pembelajaran, materi, kuis, penyimpulan dan penghargaan kelompok berbantuan media monopoli mengenai keragaman budaya di Indonesia yang mudah dipahami dan dihafalkan.

2. Hasil Belajar Pkn

Hasil belajar PKn adalah proses seseorang sebagai bentuk pencapaian agar memiliki pengetahuan, kecakapan, dan nilai-nilai yang diperlukan.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian dalam satu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan atau merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini populasi penelitian adalah siswa kelas V Desa Trasan 4, Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang berjumlah 20 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sehingga hasil penelitian diperoleh dari sampel yang dapat digeneralisasikan pada populasi. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas V Desa Trasan, Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang tahun ajaran 2019/2020. Jumlah siswa sebanyak 20 siswa (9 siswa laki-laki, 11 siswa perempuan).

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang.

E. Setting Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Desa Trasan Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang pada kelas V semester 2 tahun ajaran 2019/2020

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik yang akan digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data-data yang menunjang proses penelitian. Data-data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan metode tes yang akan diberikan kepada siswa untuk mengukur hasil belajar terhadap mata pelajaran PKn pada siswa kelas V di Desa Trasan, Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang. Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran, misal untuk mengukur subjek penelitian dalam materi pembelajaran tertentu. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis berupa butir-butir soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi Keberagaman Budaya di Indonesia.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen pengumpulan data ini bertujuan untuk menguji instrumen hasil belajar siswa. Instrumen data dalam penelitian ini berupa lembar tes hasil belajar. Lembar tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar yang dicapai peserta didik terhadap mata pelajaran PKn pada siswa kelas V di Desa Trasan 4 Kecamatan

Bandongan, Kabupaten Magelang. Adapun kisi-kisi instrumen tes terdapat pada lampiran 2 halaman 97.

H. Validitas dan Reliabilitas

Sebelum instrumen penelitian digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian instrumen penelitian. Uji coba instrumen dalam penelitian ini diperoleh dari hasil uji coba yang telah dilakukan. Tujuan dari pengujian ini, untuk mengetahui kelayakan atau gambaran kualitas instrumen yang telah dibuat. Uji coba instrumen dilaksanakan di Desa Paremono Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang pada semua siswa kelas V dengan jumlah sampel uji coba sebanyak 20 siswa dihari Sabtu, 15 Agustus 2020. Instrumen yang diberikan dan dikerjakan oleh siswa yaitu berupa lembar tes hasil belajar siswa. Uji coba instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Uji validitas dilakukan secara komputerisasi dengan bantuan *SPSS 25.0 for windows*.

Ketentuan pengambilan keputusan dengan menggunakan batasan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Jika $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$ maka soal dinyatakan valid dan jika $r_{\text{hitung}} \leq r_{\text{tabel}}$ maka soal dinyatakan tidak valid. Hasil dari item-item soal baik yang valid maupun yang tidak valid akan disajikan pada Tabel 5 :

Tabel 5 Uji Validitas Instrumen

NO.	r _{tabel}	r _{hitung}	Keterangan	NO.	r _{tabel}	r _{hitung}	Keterangan
1.	0,444	,154	Tidak valid	21.	0,444	,584	Valid
2.	0,444	-,199	Tidak valid	22.	0,444	,083	Tidak valid
3.	0,444	,525	Valid	23.	0,444	,492	Valid
4.	0,444	-,074	Tidak valid	24.	0,444	,079	Tidak valid
5.	0,444	,473	Valid	25.	0,444	,471	Valid
6.	0,444	-,154	Tidak valid	26.	0,444	0	Tidak valid
7.	0,444	,470	Valid	27.	0,444	,460	Valid
8.	0,444	0	Tidak valid	28.	0,444	0	Tidak valid
9.	0,444	,478	Valid	29.	0,444	,471	Valid
10.	0,444	,129	Tidak valid	30.	0,444	,518	Valid
11.	0,444	,484	Valid	31.	0,444	,512	Valid
12.	0,444	,094	Tidak valid	32.	0,444	,178	Tidak valid
13.	0,444	,561	Valid	33.	0,444	,561	Valid
14.	0,444	,512	Valid	34.	0,444	,518	Valid
15.	0,444	-,027	Tidak valid	35.	0,444	,103	Tidak valid
16.	0,444	,595	Valid	36.	0,444	,492	Valid
17.	0,444	,570	Valid	37.	0,444	,516	Valid
18.	0,444	,074	Tidak valid	38.	0,444	,244	Tidak valid
19.	0,444	,510	Valid	39.	0,444	,078	Tidak valid
20.	0,444	,403	Tidak valid	40.	0,444	1	Tidak valid

Berdasarkan tabel 5 tersebut, terdapat 21 item pertanyaan yang valid dan 19 item yang tidak valid dari 40 butir soal. Maka yang akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini adalah 20 soal yang diambil dari item soal yang dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula. Pengukuran reliabilitas soal uji coba instrumen menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, berikut adalah rumus *Cronbach's Alpha* :

Uji reliabilitas akan dilaksanakan oleh peneliti dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan *SPSS 25.0 for windows* dengan taraf signifikan 5% dan nilai *Alpha* lebih besar dari yang persyaratan yaitu 0,5. Berikut hasil reliabilitas disajikan pada Tabel 6 :

Tabel 6 Hasil Statistik Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.824	40

Tabel 6 diatas menunjukkan bahwa soal yang diuji cobakan dinyatakan reliabel, karena nilai *Alpha* lebih besar dari persyaratan 0,5 yaitu 0,824.

I. Prosedur Penelitian

Proses pengambilan data berlangsung pada saat pandemi Covid-19 yang mengharuskan pemerintah untuk menerapkan kebijakan *Work From Home* atau lebih dikenal dengan istilah *WFH* yang artinya bekerja dari rumah dan menerapkan pembelajaran *Daring* atau belajar dari rumah bagi kalangan siswa. Maka dari itu, proses penelitian yang seharusnya dilakukan di SDN Trasan 4 harus dipindahkan ke desa sebagai solusinya karena sekolah tidak memperbolehkan untuk melakukan tatap muka. Sehingga penelitian ini dilaksanakan di Desa Trasan pada kelas V dengan jumlah 20 siswa. Pelaksanaan penelitian terbagi atas tiga kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Persiapan penelitian

a. Persiapan alat dan bahan

Mempersiapkan alat pembelajaran seperti kertas, pulpen, pensil dan buku siswa Tema 7 materi Keragaman Budaya di Indonesia untuk kelas 5 sekolah dasar serta lembar kerja kelompok. Bahan yang digunakan untuk pembelajaran berupa materi ajar yang akan disampaikan kepada siswa dalam Pendidikan Kewarganegaraan pada Tema 7 materi Keragaman Budaya di Indonesia serta mempersiapkan media pembelajaran yang menarik yaitu media Mosgayasi. Bahan-bahan yang perlu disiapkan untuk membuat media Mosgayasi di antaranya adalah papan catur, stiker Mosgayasi, selotip hitam, *cutter* dan gunting. Media Mosgayasi yang digunakan berjumlah 4 disesuaikan dengan jumlah kelompok yang telah terbentuk. Sumber belajar yang digunakan yaitu buku buku siswa Tema 7 materi Keragaman Budaya di Indonesia. Media Mosgayasi yang akan digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada Gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4 Media Mosgayasi

b. Persiapan materi

Materi yang akan disampaikan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah materi tentang “Keragaman Budaya di Indonesia” submateri sikap toleransi antara umat beragama, rumah adat, pakiaan adat, tempat wisata dan lagu daerah 5 Pulau besar di Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Materi disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat dan disusun oleh peneliti dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menetapkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sesuai dengan materi Keragaman Budaya di Indonesia yang akan dimasukkan ke dalam susunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2) Memilih indikator yang akan diuraikan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 3) Merancang tujuan pembelajaran sesuai dengan materi keragaman budaya di Indonesia
- 4) Mempersiapkan materi ajar yang sesuai dengan indikator yang digunakan dalam menyusun materi ajar yaitu sesuai dengan silabus tematik. Selain itu dalam mempersiapkan materi ajar, peneliti juga harus mempersiapkan strategi pembelajaran yaitu model pembelajaran untuk pelaksanaan pembelajaran yang tepat dan sesuai. Pada penelitian ini, model yang digunakan yaitu *STAD* (*Student*

Teams Achievement Divison) dengan *treatment* yang digunakan adalah menggunakan media Mosgayasi.

c. Persiapan Instrumen Penelitian

1) Instrumen Tes Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan

Pada persiapan instrumen penelitian, instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Item pertanyaan dalam tes dibuat berdasarkan kisi-kisi instrumen yang sesuai dengan indikator hasil belajar. Banyaknya item pertanyaan yang akan digunakan untuk hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan berjumlah 20 item pertanyaan.

2) Uji Coba Instrumen Penelitian

Sebelum instrumen penelitian digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian instrumen penelitian. Uji coba instrumen dalam penelitian ini diperoleh dari hasil uji coba yang telah dilakukan. Tujuan dari pengujian instrumen tersebut untuk mengetahui kelayakan atau gambaran kualitas instrumen yang telah dibuat. Uji coba instrumen penelitian dilaksanakan di desa yang berbeda dengan subjek yang berbeda pula. Uji coba instrumen dilaksanakan di Desa Paremono, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang dengan jumlah sampel uji coba sebanyak 20 siswa. Instrumen yang diberikan dan dikerjakan oleh siswa yaitu berupa tes hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan dengan jumlah 20 item pertanyaan.

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Pemberian pengukuran awal (*pretest*)

Langkah awal yang dilaksanakan sebelum peneliti memberikan *treatment* kepada siswa kelas V di Desa Trasan, Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V dengan jumlah 20 siswa. Tujuan peneliti memberikan pengukuran awal pada siswa adalah untuk mengetahui hasil belajar PKn sebelum diberikan *treatment* dalam proses belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada materi “Keberagaman Budaya di Indonesia”. Waktu yang digunakan dalam melaksanakan pengukuran awal yaitu 1 hari dengan alokasi waktu yang sudah ditentukan. Langkah dalam pelaksanaan pengukuran awal (*pretest*) yang dilakukan peneliti, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Peneliti menjelaskan secara singkat tujuan diadakannya *pretest* kepada siswa kelas V yaitu untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan
- 2) Peneliti menyebarkan instrumen tes pilihan ganda kepada 20 siswa kelas V untuk diisi secara individu pada lembar tes yang sudah disediakan.
- 3) Apabila subjek penelitian sudah selesai dalam mengisi lembar tes, maka lembar tes dikumpulkan di meja peneliti.
- 4) Melakukan skoring pada lembar tes yang telah diisi oleh siswa.

b. Pemberian *treatment*

Kegiatan ini dilakukan dalam 6 kali pertemuan dengan menggunakan media “Mosgayasi” kepada subjek kelas V Desa Trasan, Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang. Pemberian *treatment* kepada subjek penelitian dalam pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti di antaranya:

- 1) Mempersiapkan terlebih dahulu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendidikan Kewarganegaraan selama 6 kali pertemuan untuk kelas V sebagai panduan kegiatan pembelajaran. Rincian langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

(1) Melakukan apersepsi

Memberikan apersepsi di awal pembelajaran dengan menyanyikan lagu “ Dari Sabang Sampai Merauke”, sehingga akan membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran.

- (2) Menyampaikan cakupan materi meliputi Keragaman Budaya di Indonesia yang akan dipelajari serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa yaitu dapat mengetahui macam-macam keragaman budaya dari 5 pulau besar di Indonesia.

b) Kegiatan Inti

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dimana setiap kelompok berisikan 4 - 5 anak untuk melakukan diskusi, dan setiap anak diberi satu LKS
- 2) Siswa diberikan pemahaman tentang keragaman budaya yang ada di 5 pulau besar Indonesia
- 3) Secara berdiskusi siswa melakukan percobaan sesuai petunjuk LKS menggunakan media “Mosgayasi”, kemudian mendiskusikan hasil temuan dan didampingi oleh guru
- 4) Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dilaksanakan
- 5) Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang aktif dan tepat ketika melaksanakan diskusi serta mengerjakan tugas dari guru.

c) Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan akhir, guru mengajak siswa untuk mengevaluasi dan menarik kesimpulan tentang apa yang telah mereka lakukan dan pelajari.

c. Pelaksanaan pengukuran akhir (*posttest*)

Pengukuran akhir hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan dilaksanakan setelah peneliti memberikan *treatment* kepada siswa kelas V Desa Trasan, Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang. Pengukuran akhir dilaksanakan di Desa Trasan, Kecamatan Bandongan,

Kabupaten Magelang, subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V dengan jumlah 20 siswa. Tujuan peneliti memberikan pengukuran akhir kepada siswa yaitu untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa setelah diberikan *treatment* dalam belajar materi “Keberagaman Budaya di Indonesia” Waktu yang digunakan dalam melaksanakan pengukuran akhir yaitu 1 hari dengan alokasi waktu yang sudah ditentukan. Langkah dalam pelaksanaan pengukuran akhir (*posttest*) yang dilakukan peneliti, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Peneliti menjelaskan secara singkat tujuan diadakannya *posttest* kepada siswa kelas V yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa.
- 2) Peneliti menyebarkan instrumen tes soal pilihan ganda kepada 20 siswa kelas V untuk diisi secara individu pada lembar tes yang sudah disediakan.
- 3) Apabila subjek penelitian sudah selesai dalam mengisi lembar tes, maka lembar tes dikumpulkan di meja peneliti.
- 4) Melakukan skoring pada lembar tes yang telah diisi oleh siswa untuk selanjutnya menentukan tindak lanjut

d. Tindak lanjut

- 1) Melakukan analisis data hasil *pretest* dan *posttest* berupa tes hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan yang telah dikerjakan oleh siswa.
- 2) Membahas hasil analisis kemudian mengambil kesimpulan dan merumuskan saran-saran.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data penelitian adalah analisis kuantitatif, yang berkaitan dengan perhitungan menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *STAD (Student Teams Achievement Division)* berbantuan media Mosgayasi berpengaruh terhadap hasil belajar PKn.

1. Uji prasyarat data :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah variabel independen dan dependen atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak (Ghozali, 2016). Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS 25.0 for windows*. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% yaitu :

- 1) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal
- 2) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal

b. Uji Linieritas

Pengujian linieritas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa rata-rata yang diperoleh dari kelompok data sampel terletak dalam garis-garis lurus. Uji Linieritas dalam penelitian menggunakan bantuan *SPSS 25.0 for windows*. Kriteria pengambilan keputusan dalam Uji Linieritas ini adalah:

Nilai *Deviation from Linearity Sig.* $>0,05$, maka ada hubungan yang linier secara signifikan antara variabel *independent* dengan variabel *dependent*.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini sangat ditentukan oleh uji prasyarat, apabila uji prasyarat tidak terpenuhi maka uji hipotesis menggunakan Non Parametris dengan *statistic non parametric* atau dengan menggunakan uji *Wilcoxon*. Uji *Wilcoxon* digunakan untuk melihat perbedaan nilai pengukuran awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *STAD (Student Teams Achievement Division)* berbantuan media Mosgayasi dan nilai pengukuran akhir (*posttest*) setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *STAD (Student Teams Achievement Division)* berbantuan media Mosgayasi. Alasan menggunakan *statistic non parametric* adalah ukuran sampel yang digunakan sanget kecil, yaitu sebanyak 20 siswa dimana $N < 30$.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *STAD (Student Teams Achievement Division)* berbantuan media mosgayasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar PKn dengan bukti berdasarkan hasil uji linearitas bahwa nilai taraf signifikansi lebih besar dari r_{tabel} yaitu $0,720 > 0,05$. Artinya, baik data yang diperoleh dari nilai *pretest* maupun data yang diambil dari nilai *posttest* keduanya bersifat linier atau saling berpengaruh. Selain itu, pada saat pengukuran awal (*pretest*) angka rata-rata 61 termasuk kurang dari Kriteria Kelulusan Minimum, namun setelah siswa diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *STAD (Student Teams Achievement Division)* berbantuan media Mosgayasi mengalami peningkatan yakni dengan rata-rata nilai 85,5 pada hasil *posttest*. Demikian, antara pengukuran awal dan pengukuran akhir mengalami peningkatan sebesar 24,5 poin.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan, yaitu:

1. Bagi Siswa

- a. Hendaknya siswa selalu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media Mosgayasi.

- b. Hendaknya siswa meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan media Mosgayasi.

2. Bagi Guru

Sebaiknya guru mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran berupa media Mosgayasi yang bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hendaknya memfasilitasi rekan-rekan guru lainnya supaya mampu menggunakan media Mosgayasi dalam pembelajaran sebagai upaya untuk menumbuhkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan yang tinggi dalam diri siswa.

4. Bagi Peneliti

Sebaiknya peneliti mencoba kembali menggunakan media Mosgayasi supaya teori ini dapat benar-benar teruji keefektifannya untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, M. 2014. *Mengenal Metode Pembelajaran*. Pasuruan : CV.Pustaka Hulwa.
- Asma, N. 2012. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas.
- Arifin.2013. *Penggunaan permainan monopoli fisika dalam pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa*. Vol 4, 1-5.
- Arsyad, A.2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, S. B. 2011. *In Psikoogi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriyawany.2013. *Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif*. Jurnal Ilmiah Didaktikavol XIII, NO 2, 223-239.
- Ghozali. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamalik, O. 2012. *Permainan Fidget Spinner*. Jakarta: CV. Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV.Pustaka Setia.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Haris, A. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Isjoni. 2010. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok* . Bandung: Alfabeta.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif (Referensi Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. Medan : Media Persada.
- Mansoer, H.2010. *Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi sebagai Dasar Nilai dan Pedoman bagi Lulusan*. Jakarta: Drijen Dikti.
- Musafiqon.2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT.Prestasi Pustakaraya.
- Mustofa, M. T.2013. *In Belajar dan Pembelajaran : Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Rahmat.2016. *Penerapan Model Kooperatif Tipe STAD dalam Peningkatan Pembelajaran*. Kalam Cendekia Kebumen, 1-7.
- Roestiya. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineika Cipta.

- Rusman.2013. *Metode-metode Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman.2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sadirman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Samsuri. 2011. *Pendidikan Karakter Warga Negara*. Yogyakarta: Diandra Pustaka Indonesia.
- Shoimin, Aris. 2013. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* . Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT.Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung : Sinar Baru
- Sudjana , N. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, N. S. 2014. Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Vol.II No.2* .
- Suprijono. 2013. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Suprika, S. 2015. *Perbedaan Hasil Belajar Fisika menggunakan Model STAD dengan NHT pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Pendopo Lintang Tahun Pelajaran 2014/2015* . Jurnal. STKIP-PGRI Lubuklinggau:Pendidikan Fisika.
- Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Triyanto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progesif* . Surabaya : Kencana.
- Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.