

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL STAD BERBANTUAN
MEDIA BUSEPIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATA
PELAJARAN IPS**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV di Desa Gentan, Kecamatan Kranggan,
Kabupaten Temanggung)



Oleh:
Riyan Mahbub Djunaedi
16.0305.0171

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan IPS di jenjang sekolah dasar merupakan bidang studi dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dengan masyarakat. Tujuan pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematis. Dengan demikian, peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik (Hamdani, 2011: 46).

Pembelajaran hendaknya dapat membantu peserta didik dalam memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, dan cara berfikir. Melalui belajar peserta tidak mampu mengekspresikan dirinya, mengetahui cara belajar yang baik dan benar dengan arahan dan bimbingan pendidik atau guru, peserta didik harus lebih aktif, maka peserta didik harus berinteraksi dengan sumber belajar yang lain, tidak hanya berfokus pada pendidikannya. Tujuan pembelajaran IPS dijenjang sekolah baik pada tingkat dasar maupun menengah perlu adanya pembaharuan yang serius, karena pada kenyataannya selama ini masih banyak siswa yang masih kurang memahami materi IPS yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 18 juni-25 juni 2020 di Desa Gentan tentang pembelajaran IPS tema 8 ditemukan bahwa belajar siswa masih rendah dan siswa masih kurang memahami materi IPS, guru juga belum menerapkan model STAD dalam pembelajaran. Hasil belajar

siswa yang rendah dipengaruhi karena dalam pembelajaran IPS guru menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga pembelajaran berlangsung searah pada umumnya dari guru ke siswa, guru lebih mendominasi dalam proses pembelajaran. Hal itu menyebabkan siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran dan susah menerima pelajaran sehingga hasil belajarnya pun lebih optimal.

Keterbatasan waktu guru dalam membuat dan menggunakan media juga menyebabkan guru tidak maksimal untuk menyiapkan media yang inovatif dan kreatif, hal itu membuat pembelajaran menjadi kurang menyenangkan karena pembelajaran menjadi terkesan monoton, siswa juga merasa bosan karena pembelajaran yang dilakukan setiap hari hampir seperti itu terus. Karena siswa merasa bosan banyak siswa yang akhirnya lebih memilih bermain atau berbicara dengan temannya saat pembelajaran, bahkan ada yang malah mengganggu temannya yang sedang memperhatikan. Hal itu membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berbagai upaya yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran IPS seperti melakukan inovasi pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi, guru biasanya hanya menggunakan media gambar dalam menjelaskan atau memberikan contoh langsung gambar seseorang yang menjalankan profesinya. Upaya yang dilakukan oleh guru belum optimal karena guru jarang menggunakan media dalam menyampaikan materi pelajaran IPS itu membuat interaksi guru dengan murid menjadi terbatas karena, kurangnya interaksi antara guru dan murid saat pembelajaran menyebabkan siswa menjadi

siswa cenderung pasif pasif, kurang percaya diri jika diberi kesempatan untuk bertanya.

Perlu dicari alternatif lain dengan melakukan inovasi model pembelajaran IPS dan media yang digunakan agar pembelajaran yang dilakukan lebih menarik perhatian siswa untuk antusias mengikuti pembelajaran. Solusi yang ditawarkan untuk membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran dalam penelitian ini adalah dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Student Teams Achievement Divisions* (STAD). Cooperative learning adalah suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan diantara sesama anggota kelompok (Solihatin & Raharja, 2011: 62).

Guru yang menggunakan STAD mengacu pada belajar kelompok siswa dan menyajikan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu dengan menggunakan presentasi verbal atau teks. Siswa dalam kelas tertentu dibagi menjadi kelompok dengan jumlah anggota 4-5 orang. Setiap kelompok harus heterogen, terdiri atas perempuan dan laki-laki, berbagai suku, memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Anggota tim menggunakan lembar kegiatan atau perangkat pembelajaran yang lain untuk menuntaskan materi pelajarannya. Kemudian saling membantu satu sama lain untuk memahami bahan pelajaran melalui tutorial, dengan siswa diberi kuis.

Media Busepia adalah singkatan dari buku spiner pintar kegiatan ekonomi dan profesi. Media Busepia diciptakan dengan pertimbangan dunia anak yang menyenangkan permainan dan keceriaan. Dengan media busepia ini diharapkan siswa menjadi lebih tertarik dengan mata pelajaran IPS. Media busepia merupakan

permainan sederhana yang terdapat kantong kantong soal di setiap bagiannya, dimana siswa diminta untuk memutar spiner tersebut jika jarum ditengah menunjuk salah satu kantong soal maka siswa harus menjawabnya.

Peneliti berharap dengan menggunakan medel STAD berbantuan media Busepia dalam penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar yang meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dalam materi mengenal kegiatan ekonomi dan macam-macam profesi. Dalam aspek pengetahuan diharapkan siswa mampu menghafal dan mengingat kegiatan ekonomi dan macam-macam profesi sebagai dasar pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya. Dalam aspek pemahaman diharapkan siswa mampu menjelaskan dan memberi contoh kegiatan ekonomi dan macam-macam profesi Kemudian pada aspek penerapan atau aplikasi siswa diharapkan dapat memecahkan masalah berdasarkan realitas yang ada dimasyarakat atau realitas yang ada dalam teks bacaan. Dalam aspek analisis diharapkan siswa dapat mempunyai pemahaman yang menyeluruh dan dapat memilah kan menjadi bagian-bagian yang terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya yaitu dalam materi ini siswa dapat mengidentifikasi proses produksi, distribusi, dan konsumsi dari berbagai soal cerita yang disajikan, untuk hal lain memahami cara bekerjanya.

Model STAD dan media busepia ini perlu diterapkan desa gentan karena melihat dari karakteristik siswa yang menginginkan pembelajaran sambil bermain itu cocok dengan model STAD yang berkelompok dan saling membantu satu sama lain, dan media busepia digunakan untuk membuat siswa mudah memahami materi yang akan diberikan dengan permainan, saat pembelajaran sudah selesai

guru juga akan memberikan hadiah kepada siswa yang memenangkan permainan, itu akan membuat siswa antusias mengikuti pembelajaran, dan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Pembuatan medianya juga yang mudah, tidak membutuhkan waktu yang lama dan pengaplikasiannya cukup mudah untuk dilakukan oleh guru di saat pembelajaran, serta tidak membutuhkan biaya yang mahal untuk penerapannya.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka perlu dikaji secara empiris. Maka disusun penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model STAD Berbantuan Media Busepia Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, dapat diidentifikasi masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Rendahnya Minat Belajar Siswa Menyebabkan Hasil belajar IPS belum optimal.
2. Keterbatasan Waktu Guru Dalam Menyiapkan Perangkat Pembelajaran Menyebabkan Guru Belum Maksimal Dalam Menggunakan Media Pembelajaran.
3. Kurangnya Inovasi Guru Mencari Model Pembelajaran Cenderung Lebih Sering Menggunakan Metode Ceramah Dan Penugasan Menyebabkan Guru Belum Menerapkan Model Pembelajaran STAD.
4. Guru Lebih Mendominasi Pembelajaran Sehingga Siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar IPS belum optimal.
2. Guru belum menerapkan model pembelajaran STAD.
3. Guru belum optimal menggunakan media dalam pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu
 “Apakah terdapat pengaruh Penggunaan Model STAD Berbantuan Media Busepia Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penerapan Model STAD Berbantuan Media Busepia berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian tentang pentingnya model dan media yang variatif dalam kegiatan pembelajaran ini diharapkan menjadi bahan diskusi ilmiah dalam ruang perkuliahan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) SD. Hasil penelitian ini bisa menjadi kajian penelitian relevan untuk penelitian bidang ilmu pengetahuan sosial (IPS).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan acuan untuk guru menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan variasi model dan media pembelajaran

b. Bagi Siswa

Siswa bisa menjadi terlibat aktif dalam pembelajaran, siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan, dan siswa dapat bekerja sama dengan baik dan memiliki rasa tanggung jawab.

c. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman mengajar sebagai calon guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan dengan media busepia di sekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPS

1. Hasil Belajar

Belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku karena adanya pengalaman. Pembentukan tingkah laku ini meliputi perubahan ketrampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi (Suprihatiningrum, 2013: 14). Ada juga yang mengatakan bahwa Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2013: 2). Karena belajar adalah proses aktif, yaitu proses interaksi terhadap semua situasi yang dihadapi dan yang terjadi disekitar individu.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Melihat pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal, yaitu kapasitas mengungkapkan pengetahuan dan bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan

menginterogasi, kemampuan analisis-sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktifitas kognitif bersifat khas.

3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut, sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku (Suprijono, 2010: 15).
6. Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi saja, karena setiap aspek potensi memiliki keterkaitan yang tidak bisa dipisahkan.

Hasil belajar siswa tentu dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mendukung kegiatan belajar siswa dan faktor yang menghambat belajar siswa. Menurut pendapat Rusman (2012: 124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antar lain meliputi faktor internal dan eksternal.

- a. Faktor internal adalah faktor yang memengaruhi siswa dari dalam diri siswa itu sendiri. Ada dua faktor yang mempengaruhi faktor internal yaitu: Faktor fisiologis, secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, fisik tidak dalam keadaan cacat lain sebagainya. Ada juga Faktor psikologis, setiap individu atau peserta didik pasti memiliki faktor psikologis yang berbeda-beda dan itu pasti akan mempengaruhi hasil belajarnya.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi siswa dari luar. Ada dua faktor yang mempengaruhi faktor eksternal yaitu: Faktor lingkungan, faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Ada Faktor instrumen, faktor instrumen adalah faktor yang keberadaannya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan

Pembelajaran IPS Tema 8 daerah tempat tinggalku di dusun Dempet desa Gentan kelas IV isinya adalah mengenalkan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama yang ada di Indonesia. Dengan konsentrasi materi mengenalkan kegiatan ekonomi, jenis-jenis bidang ekonomi, macam-macam profesi. Sehingga tumbuhlah wawasan, pengetahuan siswa tentang kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia, siswa juga bisa termotivasi untuk mencapai cita-citanya dengan mengetahui banyak bidang profesi yang bisa ditekuninya saat dewasa nanti.

Cara mengukur hasil belajar pembelajaran ips bisa dilakukan dengan cara melakukan ujian unjuk kerja atau tes, dari hasil tes yang dilakukan bisa dilihat hasil belajar siswa dari nilai yang didapatkan siswa.

2. Karakteristik Siswa SD

Karakteristik siswa SD menurut Lestari (2013:62), masa kanak-kanak akhir sering disebut masa usia sekolah atau masa sekolah dasar. Masa ini dialami anak pada usia 6 tahun sampai masuk ke masa pubertas dan masa remaja awal yang berkisar pada usia 11-13 tahun. Pada masa ini anak sudah matang bersekolah dan sudah siap masuk sekolah dasar. Adapun ciri perkembangan fisik anak sekolah dasar yaitu sebagai berikut:

- 1) Perkembangan fisik cenderung lebih stabil atau tenang sebelum memasuki masa remaja yang pertumbuhannya begitu cepat. Masa yang tenang ini diperlukan oleh anak untuk belajar berbagai kemampuan akademik. Anak menjadi lebih tinggi, lebih berat, lebih kuat serta belajar berbagai keterampilan. Kenaikan tinggi dan berat badan bervariasi antara anak yang satu dengan yang lain. Peran kesehatan dan gizi sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan.
- 2) Jaringan lemak berkembang lebih cepat daripada jaringan otot yang berkembang pesat pada masa pubertas. Perubahan nyata terlihat pada sistem tulang, otot dan keterampilan gerak. Keterampilan gerak mengalami kemajuan pesat, semakin lancar dan lebih terkoordinasi dibanding dengan masa sebelumnya. Berlari, memanjat melompat, berenang, naik sepeda, main sepatu roda adalah kegiatan fisik dan

keterampilan gerak yang banyak dilakukan oleh anak. Untuk kegiatan ini melibatkan kerja otot besar anak laki-laki lebih unggul daripada anak perempuan.

- 3) Kegiatan fisik sangat perlu untuk mengembangkan kestabilan tubuh dan kestabilan gerak serta melatih koordinasi untuk menyempurnakan berbagai keterampilan. Selain itu perbedaan seks dalam pertumbuhan fisik menonjol dibanding tahun-tahun sebelumnya.

Analisis karakteristik awal siswa merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman tentang; tuntutan, bakat, minat, kebutuhan dan kepentingan siswa, berkaitan dengan suatu program pembelajaran tertentu. Tahapan ini dipandang begitu perlu mengingat banyak pertimbangan seperti; siswa, perkembangan sosial, budaya, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kepentingan program pendidikan/pembelajaran tertentu yang akan diikuti siswa. Berikut akan dijelaskan tentang perkembangan siswa dari segi usia, fisik, psikomotorik dan akademik bagi anak di sekolah dasar.

a. Perkembangan Fisik

1) Usia 0 – 5 tahun

Perkembangan fisik pada masa anak juga ditandai dengan koordinasi gerak dan keseimbangan berkembang dengan baik.

2) Usia 5-8 tahun

Pada tahap ini waktu perkembangan lebih lambat dibanding masa kanak-kanak, koordinasi mata berkembang dengan baik, masih

belum mengembangkan otot-otot kecil, kesehatan umum relatif tidak stabil dan mudah sakit, rentan dan daya tahan kurang.

3) Usia 8-9 tahun

Terjadi perbaikan koordinasi tubuh, ketahanan tubuh bertambah, anak laki-laki cenderung menyukai aktivitas yang ada kontak fisik seperti berkelahi dan bergulat, koordinasi mata dan tangan lebih baik, sistem peredaran darah masih belum kuat, koordinasi otot dan syaraf masih kurang baik, dari segi psikologi anak perempuan lebih maju satu tahun dari lelaki.

4) Usia 10-11 tahun

Kekuatan anak laki-laki lebih kuat dari perempuan, Kenaikan tekanan darah dan metabolisme yang tajam. Perempuan mulai mengalami kematangan seksual (12 tahun), lelaki hanya 5% yang mencapai kematangan seksual.

b. Perkembangan Psikomotorik

Karakteristik Perkembangan Psikomotorik pada masa anak besar dapat diklasifikasikan menjadi empat kategori:

Tabel 1 Perkembangan Prikomotorik Anak

TAHAPAN PERKEMBANGAN	KEGIATAN YANG DILAKUKAN
Keterampilan menolong diri sendiri	Anak dapat makan, mandi, berpakaian sendiri dan lebih lebih mandiri
Keterampilan bermain	Anak belajar keterampilan seperti melempar dan menangkap bola, naik sepeda, dan berenang
Keterampilan menolong orang lain	Keterampilan berkaitan dengan orang lain, seperti membersihkan tempat tidur, membersihkan debu dan menyapu
Keterampilan sekolah	Mengembangkan berbagai keterampilan yang diperlukan untuk menulis, menggambar, melukis, menari, bernyayi, dll.

c. Perkembangan Akademik

Karakteristik perkembangan akademik ini dijelaskan dengan menggunakan tahap perkembangan kognitif menurut Piaget:

1) Tingkat sensori motor pada umur 0-2 tahun

Pada masa ini anak belum mempunyai konsepsi tentang objek tetap. Ia hanya mengetahui hal-hal yang ditangkap oleh inderanya.

2) Tingkat pra operasional pada umur 2-7 tahun

Anak mulai timbul pertumbuhan kognitifnya, tetapi masih terbatas pada hal-hal yang dapat dijumpai (dilihat) di dalam lingkungannya saja. Baru pada menjelang akhir tahun ke-2 anak telah mengenal simbol dan nama.

3) 7-11 tahun

Anak telah dapat mengetahui simbol-simbol matematis, tetapi belum dapat menghadapi hal-hal yang abstrak.

Kemampuan awal siswa adalah kemampuan aktual yang dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti proses belajar mengajar. Analisis kemampuan awal siswa kegiatan yang dilakukan untuk mencari dan menemukan informasi atau data tentang kemampuan yang dimiliki siswa sebelum mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Kemampuan awal siswa ini mencakup hal-hal seperti:

a. Tingkat operasional konkrit pada umur

Meliputi kemampuan untuk menangkap inti suatu bacaan dan merumuskan pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh dalam bahasa yang baik, sekurang-kurangnya bahasa tertulis.

b. Sikap terhadap tugas belajar

Sikap meliputi cara bagaimana seseorang memperlakukan sesuatu.

c. Minat dalam belajar

Kesungguhan, kecenderungan, kesukaan dan ketertarikan siswa pada sesuatu.

d. Perasaan dalam belajar

Meliputi kondisi kejiwaan siswa pada saat belajar

e. Kondisi mental dan fisik

Mengatur ritme mental dan fisik siswa pada saat belajar menjadi tugas guru.

f. Taraf intelegensi

kemampuan untuk mencapai prestasi, yang di dalamnya berpikir memegang peranan.

g. Daya kreativitas

Kemampuan yang lebih berpikir yang lebih orisinil dibandingkan dengan kebanyakan orang lain.

h. Kemampuan berbahasa

Meliputi kemampuan untuk menangkap inti suatu bacaan dan merumuskan pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh dalam bahasa yang baik, sekurang-kurangnya bahasa tertulis.

Karakteristik perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Izzaty, dkk., 2008: 105) masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasional konkrit dalam berfikir (usia 7-12 tahun), adapun ciri-ciri anak pada masa operasional konkrit adalah sebagai berikut:

- a. konsep yang pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas sekarang lebih konkret. Anak menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah-masalah yang aktual, anak mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret. Anak mampu berpikir logis meski masih terbatas pada situasi sekarang .
- b. berkurang rasa egonya dan mulai bersikap sosial. Terjadi peningkatan dalam pemeliharaan, misalnya memelihara alat mainannya. Mengelompokkan benda benda yang sama ke dalam dua atau lebih

kelompok yang berbeda. Ia mulai banyak memperhatikan dan menerima pandangan orang lain. Materi pembicaraan lebih ditujukan kepada lingkungan sosial, tidak pada dirinya sendiri. Berkembang pengertian tentang jumlah, panjang, luas dan besar.

- c. Anak dapat melakukan banyak pekerjaan pada tingkat yang lebih tinggi daripada yang dapat mereka lakukan pada masa sebelumnya. Pemahamannya tentang konsep ruang, kualitas, kategorisasi, konversi dan penjumlahan lebih baik.
- d. Keputusan tentang sebab akibat akan meningkat. Bisa berpikir induktif, yaitu dimulai dengan observasi seputar gejala atau hal yang khusus dari suatu kelompok masyarakat, binatang, objek, atau kejadian, kemudian menarik kesimpulan.
- e. Mengerti perubahan-perubahan dan proses dari kejadian-kejadian yang lebih kompleks serta saling berhubungan.

Pelajaran IPS di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun berada dalam perkembangan kemampuan intelektual pada tingkatan kongkrit operasional. Anak SD masih memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih ajuh. Padahal, bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kesesuaian, demonstrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kalangan.

3. IPS di SD

1. Pengertian IPS

IPS bersifat praktis yaitu memberikan kemampuan kepada anak didik dalam mengelola dan memanfaatkan kemampuan fisik dan sosial dalam menciptakan kehidupan yang serasi juga mempersiapkan anak didik untuk mampu memecahkan masalah sosial dan memiliki keyakinan akan kehidupan masa mendatang. Ilmu sosial hanya diajarkan di perguruan tinggi sedangkan studi sosial diajarkan di perguruan tinggi sedangkan studi sosial diajarkan dan dipelajari sejak dari pendidikan rendah SD sampai SMA (Susanto, 2014: 9). Artinya, ilmu sosial itu lebih cenderung kepada pemahaman teori dan konsep keilmuannya, sedangkan studi sosial lebih cenderung pada masalah-masalah yang dapat dibahas dengan meninjau berbagai sudut yang ada hubungannya satu sama lain. IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial, dimana dalam kajiannya mengintegrasikan bidang-bidang ilmu sosial dan humaniora.

Standar Isi IPS dalam BSNP (2006: 122), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Di masa yang

akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

2. Pembelajaran IPS

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran menurut Sudjana (dalam Sugiharto, dkk., 2012: 80) merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sebagai suatu proses kerjasama, pembelajaran tidak menitikberatkan pada aktivitas guru atau aktivitas siswa saja melainkan guru dan siswa secara bersama-sama berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Ada juga yang menyatakan bahwa pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat siswa, pendidikan hanya membantu peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran (Isjoni, 2012: 14).

IPS bersifat praktis yaitu memberikan kemampuan kepada anak didik dalam mengelola dan memanfaatkan kemampuan fisik dan sosial dalam menciptakan kehidupan yang serasi juga mempersiapkan anak didik untuk mampu memecahkan masalah sosial dan memiliki keyakinan akan kehidupan masa mendatang. Ilmu sosial hanya diajarkan di perguruan tinggi sedangkan studi sosial diajarkan di perguruan tinggi sedangkan studi sosial diajarkan dan dipelajari sejak dari pendidikan rendah SD sampai SMA (Susanto, 2014: 9).

3. Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran IPS ditingkat persekolahan itu sendiri mempunyai perbedaan makna, disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik khususnya antar IPS untuk Sekolah Dasar, dengan IPS untuk SMP, dan IPS untuk SMA (Sapriya, 2017: 20). Istilah IPS dijenjang Sekolah Dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep ilmu sosial, humaniora, sains bahkan sebagai isu dan masalah sosial kehidupan. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik.

IPS SD bergerak dari yang konkrit ke yang abstrak dengan mengikuti pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas dan pendekatan spiral dengan memulai dari yang mudah kepada yang sukar (Gunawan, 2011: 82). Sedangkan menurut Hamdani (2011: 143),

Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dengan masyarakat. Tujuan pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematis. Dengan demikian, peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

4. Peran IPS di SD

Sekolah dasar memegang peranan penting dalam membangun pengetahuan, perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Djakiri (dalam Sapriya, 2017: 6) IPS memiliki fungsi utama, yaitu: membina pengetahuan, kecerdasan, dan keterampilan yang bermanfaat bagi pengembangan dan kelanjutan pendidikan siswa selanjutnya. IPS juga bertujuan untuk membina siswa kearah kondisi ikut mempengaruhi nilai-nilai kemasyarakatan serta dapat mengembangkan dan menyempurnakan nilai-nilai yang ada pada dirinya (Sapriya, 2017: 13).

Standar dan kompetensi dasar IPS dalam penelitian ini disusun sebagai landasan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan diatas. Selain itu juga bermaksud untuk mengembangkan sikap bekerja sama, tolong menolong, dan bertanggung jawab. Jadi dapat disimpulkan bahwa IPS berperan dan dapat melaksanakan kedudukan dan perannya sebagai anak bagi orang tuanya, kedudukan dan perannya sebagai adik dan kakak,

kedudukan atau perannya sebagai cucu, kedudukan dan perannya sebagai keponakan serta saudara dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS adalah suatu tingkatan pencapaian kemampuan-kemampuan yang dimiliki anak didik atau siswa setelah mengikuti proses belajar dan rumusan tujuan pembelajaran IPS yang telah direncanakan guru sebelumnya. Cara mengukur hasil belajar pembelajaran ips bisa dilakukan dengan cara melakukan ujian unjuk kerja atau tes dengan porsi yang sesuai dengan tingkatan anak kelas IV SD, setelah melakukan tes tersebut maka bisa dilihat hasil belajar IPS siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru.

B. Model STAD Bertantuan Media Busepia

1. Model *Student Teamt Achievement Divisions* (STAD)

Student Teams Achievement Divisions (STAD) adalah model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang dan setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas dirinya sendiri dan teman 1 kelompok. gagasan utama dibalik model STAD adalah untuk memotivasi para siswa untuk mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang disajikan oleh guru (Hamdayana, 2014: 117).

Model pembelajaran STAD termasuk salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan kooperatif. Model

ini juga sangat mudah diadaptasi dalam pelajaran matematika, IPA, IPS, bahasa Inggris, dan banyak subjek lainnya. Dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) menuntut siswa untuk bekerjasama dan harus saling membantu teman satu kelompoknya untuk menguasai materi yang sedang dipelajari.

Menurut Rusman (2012: 224), langkah-langkah pembelajaran STAD ada 6 langkah pembelajaran, yaitu:

1) Penyampaian tujuan dan motivasi

Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar.

2) Pembagian kelompok

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas dalam prestasi akademik, gender/jenis kelamin, ras, dan etnik.

3) Presentasi dari guru

Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut serta pentingnya pokok bahasan tersebut dipelajari. Guru memberikan motivasi agar pelajaran dapat berjalan aktif. Didalam pembelajaran guru dibantu dengan media, demonstrasi, pernyataan atau masalah nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga perlu menjelaskan keterampilan dan kemampuan apa yang diharapkan dapan

dikuasai siswa, tugas dan pekerjaan yang harus dilakukan serta cara-cara mengerjakannya.

4) Kegiatan belajar dalam tim (kerja tim)

Siswa belajar dalam kelompok yang telah dibentuk. Guru menyiapkan lembaran kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok sehingga semua anggota menguasai dan masing-masing memberikan kontribusinya selama tim bekerja, guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan, dan bantuan bila diperlukan. Kerja tim merupakan ciri terpenting dari STAD.

5) Kuis (Evaluasi)

Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari dan juga melakukan penilaian terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok. Siswa diberikan kuis secara individual, ini dilakukan untuk menjamin agar setiap individu bertanggung jawab kepada diri sendiri dalam materi pembelajaran yang diberikan. Guru memberikan batas skor minimal pemahaman dari siswa.

6) Penghargaan prestasi tim

Setelah melakukan kuis, guru memeriksa hasil kerja siswa dan diberikan nilai dengan rentang 0-100. Selanjutnya pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan guru dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a) Menghitung skor individu.
- b) Menghitung skor kelompok.

c) Pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok.

Kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh model STAD menurut pendapat Susanto (2014: 242), yaitu:

- 1) Model pembelajaran yang paling sederhana dibandingkan dengan model-model yang lainnya dari kooperatif sehingga guru yang baru mengenal model ini bisa mudah menerapkannya.
- 2) Menggunakan interaksi secara aktif dan positif dan kerjasama anggota kelompok menjadi lebih baik.
- 3) Melatih siswa dalam mengembangkan aspek keakapan sosial disamping kecakapan kognitif.
- 4) Dalam model ini siswa memiliki dua bentuk tanggung jawab, yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu semua anggota kelompok untuk belajar.
- 5) Prestasi dan hasil belajar yang baik bisa didapatkan oleh semua anggota kelompok, dan adanya penghargaan dari guru, sehingga siswa lebih termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran.

Kelemahan-kelemahan yang dimiliki oleh model STAD menurut pendapat Susanto (2014: 242), yaitu:

- 1) Berdasarkan karakteristik STAD jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (yang hanya penyajian materi dari guru), pembelajaran menggunakan model ini relatif membutuhkan waktu yang lebih lama.

2) Model ini memerlukan kemampuan khusus dari guru. Guru dituntut sebagai fasilitator, mediator, motivator, dan evaluator. Dengan asumsi tidak semua guru mampu menjadi fasilitator yang baik.

2. Media Busepia

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran diartikan sebagai suatu alat atau bahan yang mengundang informasi atau pesan sebagai suatu alat atau bahan yang mengandung pesan atau informasi pembelajaran (Merissa, dkk., 2016: 69). Sedangkan menurut Hasnadi (2015: 35), media pembelajaran adalah sarana pembawa pesan atau wahana dari pesan yang mengundang minat anak untuk belajar yang berasal dari sumber pesan (guru) dan diteruskan kepada penerima pesan (siswa) supaya komunikasi lebih objektif dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan bagi tercapai. Suatu benda sudah dapat dikatakan sebagai media pembelajaran jika terdapat unsur alat atau perangkat keras dan unsur pesan yang dibawa.

Pendapat lain mengenai media pembelajaran berasal dari Daryanto (2013: 6) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pdengan tujuan untuk mempermudah kegiatan pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran, serta dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan motivasi belajar. Media pembelajaran menempatkan posisi yang cukup penting dalam pembelajaran, karena selain untuk mempermudah penyampaian materi dalam pembelajaran, media pembelajaran juga akan menciptakan pembelajaran yang interaktif antara guru dan murid.

2. Fungsi Media

Daryanto (2013: 8) mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Metode merupakan prosedur yang digunakan dalam membantu siswa menerima dan mengolah informasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sedangkan Levied dan Lentz (dalam au, 2016: 20) berpendapat fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu: menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepda isi pelajaran yang mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

- b) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau saat mengikuti pembelajaran. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d) Fungsi kompensatoris media pembelajaran dapat mengakomodasi siswa yang lemah atau lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau verbal.

Berdasarkan paparan diatas , maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting bagi siswa dan pembelajaran yang sedang berlangsung, seperti: media dapat menarik perhatian siswa kepada guru, media dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, media dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran.

3. Macam-Macam Media

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis, Anitah (2012: 12) mengelompokkan media pembelajaran menjadi lima jenis, yaitu:

- a) Media visual yang tidak diproyeksikan merupakan media pembelajaran yang dapat memberikan pesan pembelajaran yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan manusia tanpa proyeksi. Contoh: gambar, ilustrasi, bagan, diagram, karikatur, dan lain-lain.

- b) Media audio merupakan media pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran melalui suara. Contoh: *recorder*, *speaker*, *tape*, dan lain-lain.
- c) Media asli merupakan media pembelajaran yang berasal dari benda yang sebenarnya. Contoh: tanaman, koleksi museum, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Sadiman, dkk. (2014: 27), terdapat tiga macam media pembelajaran yaitu :

a) Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Contohnya : gambar/foto, sketsa, diagram , bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, serta papan buletin.

b) Media Suara (audio)

Media suara (audio) berkaitan dengan media pendengaran. Media suara (audio) merupakan media yang mengandung informasi atau pesan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Contohnya : radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa.

c) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still projected medium*) memiliki persamaan dengan media grafik yaitu sama-sama menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Sedangkan perbedaannya yaitu media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Contohnya : film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tembus pandang (*opaque projector*), mikrofis, film, film gelang, televisi (TV), video, permainan dan simulasi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat beragam. Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan, dapat proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan optimal Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat atau sarana yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran dapat menarik perhatian dan membantu siswa dalam memahami materi. Sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan optimal, serta tercapainya tujuan pembelajaran, dan Setiap jenis media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya masing masing, jadi pendidik bisa memilih media mana yang paling cocok dan mudah diterapkan dalam pembelajaran yang akan dilakukan.

4. Media Roda Putar

Menurut Aulia (2016: 12), roda keberuntungan adalah media pembelajaran yang menggunakan sebuah lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor. Di dalam sektor tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa yang dicantumkan dalam bentuk nomor tertentu pada sektor dalam lingkaran tersebut. Sedangkan Rahman, dkk. (2013: 2-3) mengemukakan bahwa roda keberuntungan merupakan teknik pembelajaran yang dalam penggunaannya melibatkan seluruh siswa sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media spiner adalah media permainan berupa roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan. Dalam penggunaannya, media ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, membuat siswa lebih aktif, interaktif, meningkatkan pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal.

5. Media Busepia

Media busepia adalah singkatan dari buku spiner pintar kegiatan ekonomi dan profesi. Media busepia diciptakan dengan pertimbangan dunia anak yang menyenangi permainan dan keceriaan. Dengan media busepia ini diharapkan siswa menjadi lebih tertarik dengan mata pelajaran IPS. Media busepia terdiri dari buku permainan/ *lapbook* dan

merupakan permainan sederhana yang terdapat kantong kantong soal di setiap bagiannya, dimana siswa dimminta untuk memutar spiner tersebut jika jarum ditengah menunjuk salah satu kantong soal maka siswa harus menjawabnya. Media Busepia mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a. Untuk memperjelas penyajian pesan yang mudah diingat siswa.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya.
- c. Meningkatkan gairah belajar.
- d. Memungkinkan interaksi yang baik antar siswa
- e. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Langkah-langkah permainan busepia yaitu:

- a. Siswa disuruh memutar arah panah pada media busepia
- b. Siswa mengambil soal pada kantong yang sudah di beri nomor
- c. Siswa menjawab soal yang didapat

6. Kelebihan Dan Kekurangan Media Busepia

a. Kelebihan Media Busepia

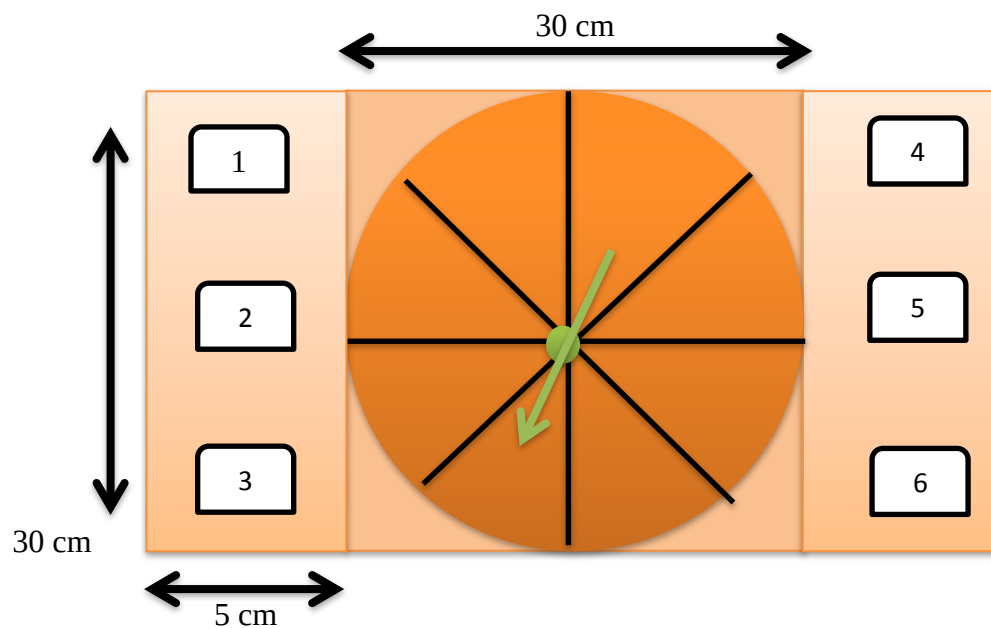
- 1) Menimbulkan semangat dalam belajar ketika menggunakan media busepia. Karena terdapat interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan pendidik.
- 2) Memungkinkan anak belajar bekerjasama dengan teman sebayanya, melatih kemampuan visual, auditori & kinestetisnya ketika menggunakan alat peraga tersebut.

- 3) Dapat membantu guru atau pendidik dalam proses pembelajaran.
- 4) Dapat mengatasi keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran.
- 5) Lebih meningkatkan kreatifitas, proses pemahaman, serta daya ingat peserta didik karena sifatnya yang mudah dipahami.
- 6) Dapat meningkatkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
- 7) Terjalin kerjasama yang terjadi pada pendidik dan peserta didik dalam penggunaan media busepia yang dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan.

b. Kekurangan Media Busepia

- 1) Dapat menyulitkan pendidik jika tidak terjalin kerjasama yang baik dengan pesera didik.
- 2) Pembuatan media cukup memakan waktu yang lama.

Media busepia memiliki karakteristik untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran dengan cara melakukan permainan dan setiap kelompok akan ditunjuk secara acak untuk menjawab pertanyaan yang diberikan, kegiatan tersebut bertujuan untuk menguji apakah setiap anggota kelompok siap dan memahami materi yang sudah diberikan.



Gambar 1 Sketsa Media Busepia

Bahan pembuatan media busepia terdiri dari kertas karton cokelat tebal, kertas bufalo warna, kertas origami, sekrup dan baut.

C. Kaitan Penggunaan Model STAD Berbantuan Media Busepia Terhadap Hasil IPS

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan dan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran baik di kelas atau di luar kelas. Pembelajaran IPS yang diinginkan adalah model pembelajaran yang dapat membuat siswa terasa mudah dan senang belajar, serta lebih aktif mempelajari pelajaran IPS, sehingga penguasaannya dapat lebih optimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pelajaran IPS adalah pembelajaran kooperatif STAD.

STAD merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap

kelompok 4-5 siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok (Al-Tabany, 2014: 118). Pembelajaran kooperatif STAD merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan kerja sama dalam kelompok, siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap interaksi dan komunikasi yang berkualitas.

Kelebihan pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
- b. Peserta didik aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama.
- c. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
- d. Interaksi antara peserta didik seiring dengan peningkatan kemampuan mereka akan berpendapat.

Langkah-langkah pembelajaran *STAD* berbantuan media busepia:

- a. Satu kelompok terdiri dari 4-5 orang.
- b. Siswa ditunjuk secara acak dari setiap kelompok untuk memutar media busepia.
- c. Setelah spiner berhenti, ambil soal didalam kantong dan jawaban ditulis dikertas yang sudah disediakan.

- d. Permainan dinyatakan selesai bila telah sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Pemenangnya ditentukan dengan banyaknya jawaban benar yang sudah ditulis.

Bagian terpenting dari model *Student Team Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media busepia adalah adanya kerja sama anggota kelompok, kompetisi antar kelompok serta permainan dengan media busepia. Siswa bekerja di kelompok untuk belajar dari temannya serta bertanggung jawab mengajari temannya yang belum memahami materi. Media busepia dipilih karena siswa media ini mudah digunakan dan dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan karena cara penggunaannya seperti permainan. Melalui model *Student Team Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media busepia siswa akan belajar sambil bermain sehingga membuat suasana pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga akan berpengaruh dengan meningkatnya hasil belajar IPS.

D. Penelitian Relevan

1. Penelitian sejenis yang dilakukan oleh Rafaida (2017: 72) berjudul "Penerapan Model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Mandah Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2016/2017". Model pembelajaran STAD dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Mandah Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. Hasil belajar afektif siswa siklus I diperoleh rata-rata klasikal 76,85. Hasil belajar afektif siswa siklus II diperoleh rata-rata klasikal 81,48. Hasil belajar

psikomotor siswa siklus I diperoleh rata-rata klasikal 77,78. Hasil belajar psikomotor siswa siklus II diperoleh rata-rata klasikal 82,29.

2. Penelitian sejenis yang dilakukan oleh Fatmawati (2017: 62) berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha dan Islam Melalui *Cooperative Learning Type Student Teams Achievement Divisions* (STAD) pada Siswa Kelas V Semester 1 MI Tholabiyah Tegarone Kecamatan Banyubiru Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017”. Adanya peningkatan dari Pra Siklus 64.04% kemudian meningkat menjadi 67.85% pada siklus I, selanjutnya meningkat secara signifikan pada siklus II menjadi 75.90%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar tersebut telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu nilai rata-rata 62 dan ketuntasan KKM kelas minimal 85% yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan.
3. Penelitian sejenis yang dilakukan oleh Kristin (2016: 78) berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 SD”. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa Hasil pretest kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rerata (mean) hasil belajar adalah 54,45; sedangkan untuk kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai rerata (mean) hasil belajar adalah 50,85. Sedangkan untuk hasil posttest kelas eksperimen menunjukkan bahwa rerata (mean) hasil belajar adalah 75,55, dan untuk kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai rerata (mean) hasil belajar adalah 64,25.

Perbedaan dari penelitian tersebut bahwa penelitian saya adalah penelitian yang dilaksanakan di Dusun Gentan dengan mata pelajaran IPS tema 8 daerah tempat tinggalku dengan menggunakan model STAD berbantuan media busepia.

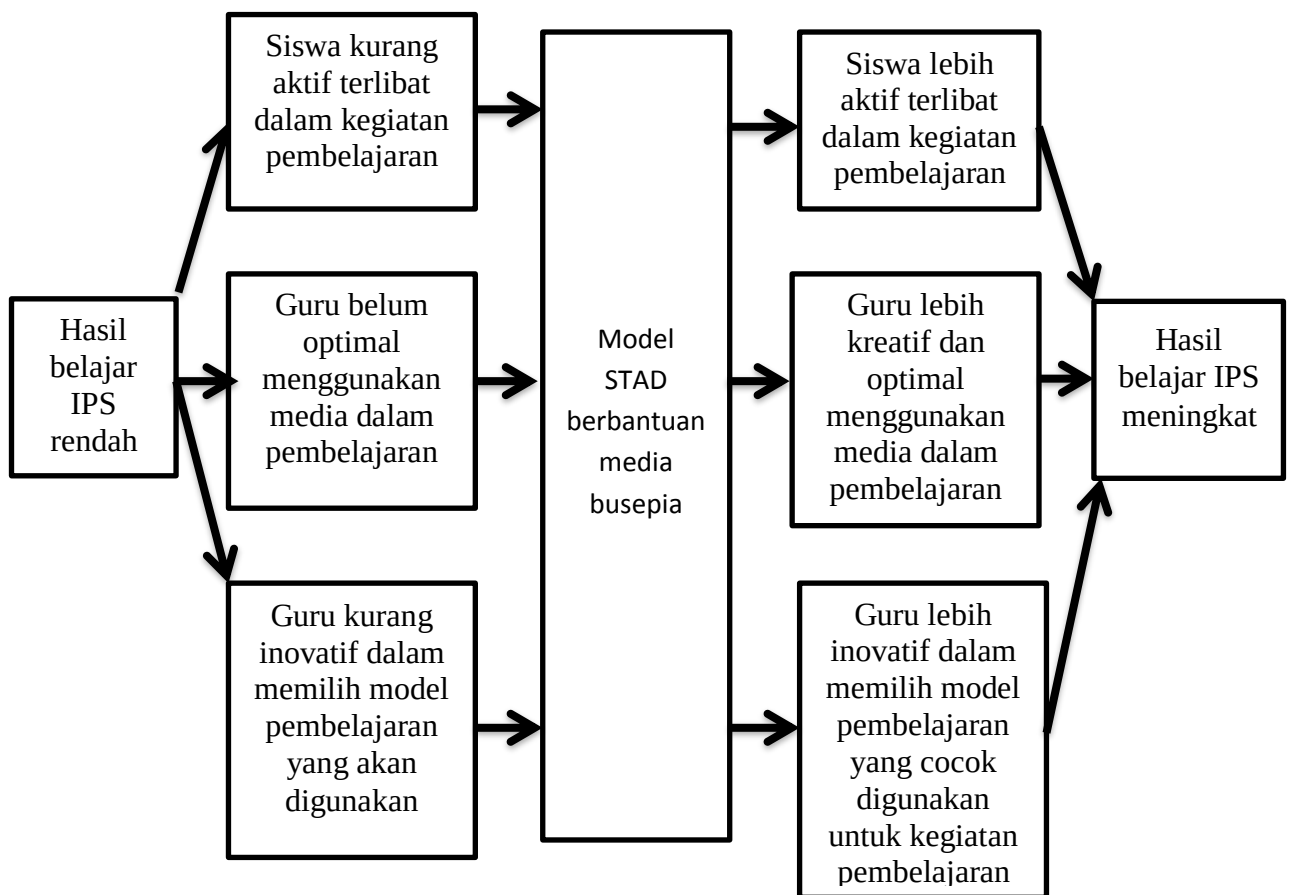
E. Kerangka Berfikir

Kondisi awal kelas IV di Desa Gentan pemahaman pada materi IPS tema 8 daerah tempat tinggalku masih rendah. Hal ini karena pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat, penggunaan media untuk menunjang pembelajaran belum di gunakan secara optimal, dan siswa kurang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Pemecahan permasalahan tersebut melalui penelitian eksperimen menggunakan model *Student Team Achievement Divisions* (STAD) berbantuan Media Busepia dengan harapan dilakukannya perlakuan tersebut dapat berpengaruh positif terhadap pemahaman IPS tema 8 daerah tempat tinggalku kelas IV Desa Gentan.

Peneliti memilih menggunakan model *Student Team Achievement Divisions* (STAD) berbantuan Media Busepia karena dalam pembelajarannya siswa diajak untuk berinteraksi satu sama lain secara aktif dalam kegiatan kelompok, berdiskusi, mengerjakan tugas bersama, dan memiliki tanggung jawab untuk membuat semua anggota kelompoknya memahami materi yang diberikan, dan belajar sambil bermain menggunakan media busepia. Pada akhirnya dapat menghindarkan siswa jenuh dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa karena terlibat aktif dan lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Penerapan pembelajaran model *Student Team Achievement Divisions* (STAD) berbantuan Media Busepia diharapkan berpengaruh terhadap pemahaman IPS tema 8 daerah tempat tinggalku.

Alur kerangka berfikir penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2018: 96), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah “Model STAD Berbantuan Media Busepia berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS”.

BAB III

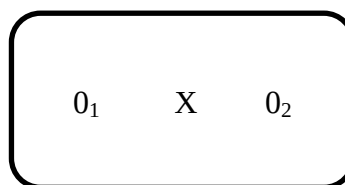
METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Desain penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen. metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2018b).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Design* dengan tipe *One-Group Pretest-Posttest Design* penelitian ini menggunakan dua kelompok yang dipilih secara tidak random kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal. Kemudian diberikan *treatment* dan diberikan *posttest* untuk mengetahui keadaan akhir. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Desain penelitian eksperimen menggunakan *Pre-experimen Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian jenis ini dapat digambar sebagai berikut:



Gambar 3 Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 : nilai pretest (sebelum diberi *treatment*)

O_2 : nilai posttest (setelah diberi *treatment*)

X : pembelajaran dengan model STAD dengan media busepia

B. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Terikat (Variabel *Dependent*)

Variabel terikat atau variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2018: 61). Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi dan jenis-jenis kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia.

b. Variabel Bebas (Variabel *Independent*)

Variabel bebas atau independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat atau dependen (Sugiyono, 2018: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model STAD berbantuan media busepia. Model STAD adalah model yang berorientasi dengan kegiatan kelompok dan media busepia adalah media yang digunakan untuk membantu agar siswa mudah memahami materi yang diberikan dengan model STAD.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian bertujuan untuk membuat konsep secara operasional yang mengarah pada penyusunan instrumen penelitian, melalui pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan media busepia.

1. Hasil belajar IPS

Hasil belajar IPS adalah suatu tingkatan pencapaian kemampuan-kemampuan yang dimiliki anak didik atau siswa setelah mengikuti proses belajar dan rumusan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya.

2. Model STAD berbantuan Media Busepia

Model pembelajaran STAD berbantuan media busepia adalah model pembelajaran kooperatif yang dipadukan atau dengan media busepia agar penyampaian materi bisa lebih diterima dengan baik oleh siswa.

D. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di desa gentan, kecamatan kranggan, kabupaten temanggung tanggal 28 September 2020 - 12 Oktober 2020.

E. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV Desa Gentan sebanyak 20 siswa.

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018: 117). Penelitian ini dilakukan di desa gentan yang didasari oleh terdapatnya permasalahan dalam hasil belajar dan pembelajaran siswa atas dasar hasil observasi, wawancara dan persepsi siswa yang telah dilakukan. Maka peneliti akan melakukan penelitian pada pembelajaran IPS Tema 8 menggunakan model STAD dengan berbantuan media busepia yang bertujuan untuk menguji

pengaruh penerapan model pembelajaran STAD berbantuan busepia terhadap hasil belajar.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018: 118). Adapun sampel yang digunakan untuk penelitian ini adalah 20 siswa.

c. Teknik Sampling (sampling jenuh)

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

F. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini akan menggunakan tes hasil belajar IPS yang mengukur hasil belajar yang dicapai siswa. Metode tes bertujuan untuk mengukur besarnya kemampuan siswa secara tidak langsung melalui stimulus atau pertanyaan dan mengetahui hasil belajar IPS yang dimiliki oleh siswa kelas IV. Tes diambil dari materi ajar yang dilakukan sebanyak dua kali. Sebelum diberikan perlakuan *pre test* dan sesudah diberi perlakuan *post test*, teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar IPS siswa.

G. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian berkaitan dengan kegiatan pengumpulan data, sebab insrtumen merupakan alat bantu pengumpulan dan pengolahan data tentang variabel-variabel yang diteliti. Berikut kisi-kisi soal yang akan digunakan untuk pengumpulan data:

Tabel 2 Kisi-Kisi Soal

Materi	Indikator	Jml Soal	No Soal
Kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya.	3.3.1 mengerahui pentingnya bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.	5	1, 2, 9, 11, 18,
	3.3.2 Menjelaskan mata pencaharian masyarakat berdasarkan letak geografis tempat tinggalnya.	7	5, 6, 10, 13, 16, 21, 24
	4.3.1 menemukan macam-macam kegiatan ekonomi yang ada didaerah sekitar.	6	8, 12, 14, 17, 19, 20
	4.3.2 menguraikan macam-macam pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.	7	3, 4, 7, 15, 22, 23, 25

H. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen

Langkah selanjutnya yang dilakukan setelah uji coba instrumen tes, yaitu menganalisis hasil uji coba instrumen. Hal-hal yang dianalisis mencakup:

1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2018: 172), validitas adalah kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Validitas adalah suatu derajat ketepatan instrumen (alat ukur), maksudnya apakah instrumen yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan dikur. Uji validitas dengan menu *analyze – correlate*

– *biarate* (korelasi *pearson product moment*) berbantuan SPSS (*Stratistical Product and Service Solution*) versi 24.

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.

Berdasarkan hasil uji validitas dengan bantuan program SPSS 24.0, dapat diketahui bahwa dari 39 butir soal didapatkan 30 soal yang valid dan 9 soal tidak valid. Dari 30 soal yang valid, 25 soal digunakan untuk penelitian. Soal tersebut digunakan sebagai instrumen untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3 Hasil Validasi Soal

No	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0,4438	0,46956	Valid
2	0,4438	-0,18361	Tidak Valid
3	0,4438	-0,34748	Valid
4	0,4438	0,46078	Valid
5	0,4438	0,52902	Valid
6	0,4438	0,72173	Valid
7	0,4438	0,46078	Valid
8	0,4438	0,72173	Valid
9	0,4438	0,56898	Valid
10	0,4438	0,72173	Valid
11	0,4438	0,72173	Valid
12	0,4438	0,5159	Valid
13	0,4438	0,42992	Tidak Valid
14	0,4438	0,46078	Valid
15	0,4438	0,47928	Valid
16	0,4438	0,58743	Valid
17	0,4438	0,56898	Valid
18	0,4438	-0,07739	Tidak Valid
19	0,4438	0,65038	Valid
20	0,4438	0,77766	Valid
21	0,4438	0,56898	Valid
22	0,4438	0,64535	Valid
23	0,4438	0,68156	Valid
24	0,4438	0,65078	Valid
25	0,4438	0,45753	Valid
26	0,4438	0,44678	Valid
27	0,4438	0,67403	Valid
28	0,4438	0,07739	Valid
29	0,4438	0,73715	Valid
30	0,4438	0,5159	Valid
31	0,4438	-0,29433	Tidak Valid
32	0,4438	0,11341	Valid
33	0,4438	0,46956	Valid
34	0,4438	0,16023	Tidak Valid
35	0,4438	0,45968	Valid
36	0,4438	0,07739	Tidak Valid
37	0,4438	0,73715	Valid
38	0,4438	0,46956	Valid
39	0,4438	0,46956	Valid

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah menyangkut kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Dengan kata lain alat ukur yang digunakan dapat mengukur secara cermat dan tepat. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2018: 133).

Dalam penelitian ini reliabilitas instrumen dihitung menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan bantuan program SPSS for Windows versi 24.0, dengan taraf signifikan 5% dengan membandingkan $r_{hitung} > r_{tabel}$. Kriteria instrumen dikatakan reliabel jika Cronbach's Alpha $> 0,6$. Tingkat reliabilitas tes yang diharapkan adalah yang memenuhi kriteria kuat sampai sangat kuat sesuai dengan interpretasi korelasi di atas.

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Soal

Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0,937	30	Sangat Tinggi

3. Uji Tingkat Kesukaran

Perhitungan tingkat kesukaran dilakukan untuk menunjukkan kualitas butir soal dan dikategorikan ke dalam sukar, sedang dan mudah. Menghitung tingkat kesukaran pada 30 butir soal yang sudah dinyatakan valid dengan menggunakan SPSS 24.0. Untuk menguji tingkat kesukaran soal, dapat digunakan interpretasi tingkat kesukaran sebagai berikut ini:

Tabel 5 Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Harga Tingkat Kesukaran	Klasifikasi
TK = 0,00	Soal sangat sukar
$0,00 < TK \leq 0,030$	Soal sukar
$0,30 < TK \leq 0,070$	Soal sedang
$0,70 < TK \leq 1,00$	Soal mudah
TK = 1,00	Soal terlalu mudah

Skor tes hasil belajar IPS kelas IV berbentuk pilihan ganda dengan skor terkecil 0 dan tertinggi 1. Hasil perhitungan tingkat kesukaran butir soal menggunakan SPSS 24.0 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Hitung Tingkat Kesukaran

No	Tingkat Kesukaran	Interpretasi
1	0,85	Mudah
4	0,90	Mudah
5	0,65	Sedang
6	0,75	Mudah
7	0,90	Mudah
8	0,75	Mudah
9	0,75	Mudah
10	0,75	Mudah
11	0,75	Mudah
12	0,20	Sukar
14	0,90	Mudah
15	0,55	Sedang
16	0,70	Sedang
17	0,75	Mudah
19	0,45	Sedang
20	0,60	Sedang
21	0,75	Mudah
22	0,75	Mudah
23	0,65	Sedang
24	0,45	Sedang
25	0,70	Sedang
26	0,75	Mudah
27	0,70	Sedang
29	0,60	Sedang
30	0,20	Sukar
33	0,85	Mudah
35	0,80	Mudah
37	0,60	Sedang
38	0,85	Mudah
39	0,85	Mudah

Tabel menunjukkan bahwa terdapat 2 butir soal yang dikategorikan sukar, 11 butir soal dikategorikan sedang, dan 17 butir soal dikategorikan mudah.

4. Uji Daya Beda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Uji daya beda dilakukan dengan bantuan program SPSS 24.0.

Tabel 7 Klasifikasi Daya Pembeda

Rentang Nilai D	Klasifikasi
$DP < 0,000$	Sangat Jelek
$0,00 \leq DP < 0,20$	Jelek
$0,20 \leq DP < 0,40$	Cukup
$0,40 \leq DP < 0,70$	Baik
$0,70 \leq DP < 1,00$	Baik Sekali

Hasil uji daya pembeda pada tabel sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Uji Daya Beda

No	Daya Pembeda	Interprestasi
1	0,30	Cukup
4	0,20	Jelek
5	0,50	Baik
6	0,50	Baik
7	0,20	Jelek
8	0,50	Baik
9	0,50	Baik
10	0,50	Baik
11	0,50	Baik
12	0,40	Cukup
14	0,20	Jelek
15	0,30	Cukup
16	0,40	Cukup
17	0,30	Cukup
19	0,70	Baik
20	0,60	Baik
21	0,30	Cukup
22	0,50	Baik
23	0,50	Baik
24	0,70	Baik
25	0,40	Cukup
26	0,50	Baik

27	0,40	Cukup
29	0,60	Baik
30	0,40	Cukup
33	0,30	Cukup
35	0,20	Jelek
37	0,60	Baik
38	0,30	Cukup
39	0,30	Cukup

Berdasarkan hasil uji daya pembeda maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Butir soal yang diklasifikasikan jelek berjumlah butir soal yaitu 4, 7, 14,35. Butir soal yang diklasifikasikan ke dalam cukup sebanyak 12 butir soal yaitu nomor 1, 12, 15, 16, 17, 21, 25,27, 30, 33, 38, 39. Butir soal yang diklasifikasikan ke dalam baik berjumlah 14 butir soal yaitu nomor5, 6, 8, 9, 10 11, 19, 20, 22, 23, 24, 26, 29, 37.

I. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui 3 tahap diantaranya tahap persiapan penelitian (*pre-test*), tahap memberikan perlakuan (*treatment*), dan tahap akhir (*post-test*). Berikut kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian ini:

1. Memberikan *pre-test*

Pre-test diberikan kepada siswa kelas IV Desa gentan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Fungsi pre-test adalah untuk mengetahui sampai dimana pengetahuan siswa tentang materi IPS Tema 8. Pre-test dalam penelitian ini dilakukan pada hari senin, 28 September 2020. *Pre-test* diberikan kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal, *Pre-test* dilakukan di ruang TPA Dusun Dempel Desa Gentan. Siswa mengerjakan soal *Pre-test* dengan rasa kurang percaya diri dibuktikan dengan ssering bertanya terkait soal yang diberikan karena siswa kurang memahami materi yang pada soal yang diberikan.

2. Memberikan perlakuan (*treatment*)

Perlakuan (*treatment*) diberikan kepada kelas siswa kelas IV Desa Gentan. Perlakuan (*treatment*) dilakukan tanggal 28 September-12 Oktober 2020 untuk

meningkatkan pengetahuan IPS menggunakan model STAD berbantuan media busepia. Perlakuan (*treatment*) dilakukan sebanyak 4 kali dan dilakukan di TPA Dusun dempel Desa Gentan.

Perlakuan (*treatment*) dalam penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali yaitu:

- a) Perlakuan (*treatment*) pertama dilakukan dalam mata pelajaran IPS pada hari Senin, 28 September 2020 di TPA Dusun Dempel Desa Gentang. Perlakuan (*treatment*) pertama ini di berikan kepada siswa kelas IV Desa Gentan, *treatment* pertama ini digunakan untuk memperlajari materi tema 8 pentingnya bekerja bagi kelangsungan hidup manusia, dan mengurutkan kebutuhan manusia berdasarkan tingkatannya. Pembelajaran berlangsung 2×35 menit. Suasana saat perlakuan (*treatment*) siswa aktif mengikuti pembelajaran. dan diakhir pembelajaran siswa mengerjakan soal dilks dan melakukan permainan dengan media busepia untuk membantu siswa agar lebih memahami materi yang diberikan hari ini.
- b) Perlakuan (*treatment*) pertama dilakukann dalam mata pelajaran IPS pada hari Jumat, 02 Oktober 2020. di TPA Dusun Dempel Desa Gentang. Perlakuan (*treatment*) pertama ini di berikan kepada siswa kelas IV Desa Gentan, *treatment* pertama ini digunakan untuk , memperlajari materi tema 8 mata pencaharian masyarakat berdasarkan letak geografis tempat tinggal. Pembelajaran berlangsung 2×35 menit. Suasana saat perlakuan (*treatment*) siswa aktif mengikuti pembelajaran. dan diakhir pembelajaran siswa mengerjakan soal dilks dan melakukan permainan dengan media

busepia untuk membantu siswa agar lebih memahami materi yang diberikan hari ini.

- c) Perlakuan (*treatment*) pertama dilakukan dalam mata pelajaran IPS pada hari Jumat, 7 Oktober 2020. di TPA Dusun Dempel Desa Gentang. Perlakuan (*treatment*) pertama ini di berikan kepada siswa kelas IV Desan Gentan, *treatment* pertama ini digunakan untuk , memperlajari materi tema 8 macam-macam kegiatan ekonomi. Pembelajaran berlangsung 2×35 menit. Suasana saat perlakuan (*treatment*) siswa aktif mengikuti pembelajaran dan diakhir pembelajaran siswa mengerjakan soal dilks dan melakukan permainan dengan media busepia untuk membantu siswa agar lebih memahami materi yang diberikan hari ini.
- d) Perlakuan (*treatment*) pertama dilakuakn dalam mata pelajaran IPS pada hari Senin, 12 Oktober 2020. di TPA Dusun Dempel Desa Gentang. Perlakuan (*treatment*) pertama ini di berikan kepada siswa kelas IV Desan Gentan, *treatment* pertama ini digunakan untuk, memperlajari materi tema 8 kegiatan ekonomi yang menghasilkan jasa dan barang. Pembelajaran berlangsung 2×35 menit. Suasana saat perlakuan (*treatment*) siswa aktif mengikuti pembelajaran dan diakhir pembelajaran siswa mengerjakan soal dilks dan melakukan permainan dengan media busepia untuk membantu siswa agar lebih memahami materi yang diberikan hari ini.

3. Memberikan *Post-test*

Post-test diberikan kepada Siswa kelas IV Desa Gentan untuk mengetahui hasil dari *treatment* dan mengetahui perbandingan kemampuan siswa saat

sebelum dan sesudah *treatment* serta mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dari *treatment*. Tipe soal yang digunakan untuk *post-test* dan *pre-test*. *Post-test* dalam penelitian ini dilakukan pada hari Selasa, 12 Oktober 2020 di TPA Dusun Dempel Desa Gentan. Saat pemberian *post-test* siswa mengerjakan dengan percaya diri karena siswa memahami materi yang digunakan untuk membuat soal *post-test*.

J. Metode Analisis Data

Metode analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori kemudian dijabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan terakhir membuat kesimpulan agar mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2018: 335).

a. Uji prasyarat

Data yang telah diperoleh dan dikumpulkan terlebih dahulu diolah menggunakan uji prasyarat sebelum diolah menggunakan teknik analisis data. Penelitian ini menggunakan uji normalitas.

1. Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan uji prasyarat berupa Uji Normalitas *shapiro wilk* dengan bantuan program SPSS 24, uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang akan diolah dengan sampel <50. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data

distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5%, jika nilai $sig > 0,05$ maka data normal sedangkan, jika nilai $sig < 0,05$ maka data tidak normal.

2. Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengolah data berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dengan bantuan statistik.. Jika data memenuhi uji prasyarat, uji hipotesis menggunakan *uji paired sample T-test*. Jika data tidak memenuhi uji prasyarat, uji hipotesis menggunakan *uji wilcoxon* dengan bantuan program SPSS 24.0 *for windows* dengan membandingkan hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok control.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pemahaman IPS adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan memahami materi dengan baik supaya paham sesuai dengan KI dan KD. Sedangkan pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media Busepia merupakan pembelajaran yang melibatkan aktivitas atau partisipasi siswa dalam pembelajaran melalui pengelompokan, diskusi, tanya jawab, dan melakukan permainan dengan media Busepia sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media Busepia berpengaruh terhadap pemahaman IPS siswa di kelas IV. Dapat dibuktikan setelah dilakukan analisis dengan menggunakan uji *Paired Sampel T-Test* dengan bantuan *SPSS 24.0 for windows* dengan kriteria pengambilan yaitu $\text{sig.} < 0,5$ sedangkan data yang diperoleh $0,000 < 0,05$ yang berarti adanya pengaruh yang signifikan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Guru hendaknya dapat menggunakan *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media Busepia sebagai alternatif pembelajaran, dimana ketika menggunakan pembelajaran tersebut kelas menjadi lebih

menyenangkan dan siswa tidak merasa bosan dikarenakan dalam pembelajaran tersebut siswa diajak dalam berperan aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Bagi kepala sekolah

Diharapkan kepada kepala sekolah mampu mendukung dalam penyelenggaraan penerapan model-model inovatif bagi siswa dan mendukung guru-guru dalam menginovasi pembelajaran yang akan dilaksanakan.

3. Bagi Siswa

Siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan kreatifitas lebih terasah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti dapat menggunakan model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media Busepia untuk materi lain atau mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu B. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual, landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.
- Anitah, S. 2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aulia, A. 2016. Penerapan Metode Pembelajaran Tanya-Jawab dalam Bentuk Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Tanjung Kabupaten Ogan Ilir. *Skripsi UIN Raden Fatah*. Palembang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- BSNP. 2006. *Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fatmawati, I. 2017. Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha dan Islam Melalui Cooperative Learning Type Student Teams Achievement Divisions (STAD) pada Siswa Kelas V Semester 1 MI Tholabiyah Tegaron Kecamatan Banyubiru Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi*. Salatiga: UIN Salatiga.
- Gunawan, R. 2011. *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamdayana, J. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hasnadi. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif: Mendukung Pengajaran pada Anak Usia Dini*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.
- Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Izzaty, Rita E., Suardiman, S P., Purwandari, Y A., & Kusmaryani, R E. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.

- Kristin, F. 2016. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 6(2), pp. 74–79.
- Lestari, Ria F. 2013. Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV. *Skripsi UNY*. Yogyakarta: UNY.
- Merissa; Pribadi, Benny A; Noviyanti, M; dkk. 2016. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Rafaída, Sri A. 2017. Penerapan Model Student Teams Achievement Divisions (STAD) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Mandah Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi UNILA*. Lampung: UNILA.
- Rahman, Shinta M., Febriana, R., & Melisa. 2013. Penerapan Teknik Pembelajaran Roda Keberuntungan Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Padang. *JIM STKIP PGRI SUMBAR*.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. 2014. *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solihatin, E. & Raharja. 2011. *Cooperatif Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sugiharto; Fathiyah, Kartika N; Harahap, F; dkk. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Suprijono, A. 2010. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, A. 2014. *Pengembangan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.