JURNAL ILMU PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
Volume 06, No. 3, Juli 2024
https://journalversa.com/s/index.php/jipp

Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division (STAD) Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ipas Sekolah Dasar

Rufaidah Natasya Amalia[1], H. Acep Ruswan[2], Jennytha Caturiasari[3]
[1,2,3]Universitas Pendidikan Indonesia
rufaidahnatasyaa9@upi.edu[1], acepruswan@upi.edu[2], jennytacs@upi.edu[3]

ABSTRACT; *This study aims to determine whether the class that gets the treatment of Cooperative Learning Model Student Team Achievement Division type assisted by Monopoly Game Media towards IPAS Learning Outcomes of Elementary School Students is better than the conventional class and to determine the effect of Cooperative Learning Model Student Team Achievement Division type. Assisted by Monopoly Game Media on IPAS Learning Outcomes of Elementary School Students. The research method used in this study is an experiment that uses a type of Quasi Experiment research with a nonequivalent control group design. Data collection techniques in this study used tests and documentation. Based on the learning outcomes of IPAS elementary school students who have been processed using SPSS Statistic version 25, it can be seen in the calculation of the average n-gain score in the experimental class of 0.4950 in the medium category and in the control class which is 0.3209 in the low category. And to determine the effect of the Cooperative Learning Model type Student Team Achievement Division assisted by Monopoly Game Media in the experimental class can be seen from the simple linear regression test after obtaining ni r-square of 0.694 while the calculated coefficient of determination is 69.4%. It can be concluded that there is an increase in IPAS learning outcomes in students who get the treatment of Cooperative Model type Student Team Achievement Division assisted by Monopoly Game Media so that it is better than students who get conventional learning models and there is an effect of Cooperative Model type Student Team Achievement Division assisted by Monopoly Game Media on IPAS Learning Outcomes of Elementary School Students.*

Keywords: *STAD, Monopoly Game Media, Learning Outcomes, IPAS, Elementary School Ation.*

ABSTRAK; Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kelas yang mendapatkan perlakuan Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achiement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar lebih baik daripada kelas konvensional dan untuk mengetahui pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Student Team Achievement Division.* Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen yang menggunakan jenis penelitian *Quasi*

Eksperimen dengan desain *nonequivalent control gorup desain.* Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunankan tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar yang sudah diolah menggunakan SPSS Statistic versi 25, dapat dibuktikan pada perhitungan skor rata-rata n-gain pada kelas eksperimen sebesar 0,4950 pada kategori sedang dan pada kelas kontrol yaitu 0,3209 pada kategori rendah. Dan untuk mengetahui pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Student Team Achievement Division* berbantuan Media Permainan Monopoli pada kelas eksperimen dapat dilihat dari uji regresi linear sederhana setelah diperoleh ni r-square sebesar 0,694 sedangkan hasil hitung koefisien determinasi sebesar 69,4%. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPAS pada siswa yang mendapatkan perlakuan *Model Cooperative* tipe *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli sehingga lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran konvensional dan terdapat pengaruh *Model Cooperative* tipe *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci: STAD, Media Permainan Monopoli, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dan guru dalam lingkungan pendidikan dengan melakukan proses pengolahan informasi menjadi pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai hasil dari proses belajar. Hal inipun diungkapkan (Masnarati, 2020) bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki nilai edukatif, karena terjadinya interaksi antara guru dengan siswa. Hal tersebut dapat terjalin hubungan baik antara guru dengan siswa saat kegiatan proses pembelajaran dilakukan di kelas. Hal itu dibuktikan dengan sikap siswa yang akan memperhatikan guru saat menjelaskan materi sehingga menimbulkan rasa keingintahuan yang tinggi serta dapat memotivasi untuk belajar dan untuk mendapatkan hasil belajar sesuai dengan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Dalam tingkat pendidikan sekolah dasar di Indonesia, saat ini sudah menggunakan kurikulum merdeka dimana IPAS menjadi terobosan terbaru dalam kurikulum merdeka. Dibuktikan dengan penggabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan mata pelajaran yang menjelaskan mengenai tujuan dalam mengembangkan keterampilan sosial serta pengetahuan pada setiap individu siswa (Zumrotun et al., 2024).

Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan peneliti, untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut sebagai berikut : (1) Kurangnya minat dan motivasi siswa karena menganggap materi IPS membosankan, (2) Proses pembelajaran yang monoton, guru masih menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas individual yang kurang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dan (3) Keterbatasan media pembelajaran, karena media pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan menarik sehingga tidak membantu siswa dalam memahami konsep-konsep IPS lebih mendalam.

Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Salah satunya, dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *student team achievement division* (STAD). Menurut Huda (2015, hlm 32) penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Student Team Achievement Division* pertama kali dikembangkan oleh Robert Slavin yang dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif dimana siswa akan saling mendukung, bekerja sama dan belajar bersama. Hal tersebut dapat dibentuk melalui pembagian kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang pada masing-masing kelompok dipilih secara heterogen. Maka dari itu, diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat.

Selain model pembelajaran yang digunakan, peneliti juga akan menggunakan media pembelajaran untuk dapat membantu proses pembelajaran supaya lebih inovatif dalam meningkatkan hasil belajar guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Ardhani et al., 2021). Media pembelajaran yang digunakan peneliti adalah media permainan monopoli. Permainan Monopoli merupakan permainan papan yang diciptakan oleh Elizabeth Magie pada tahun 1903, permainan monopoli ini sudah dimodifikasi dengan menyesuaikan materi yang akan dibahas oleh peneliti. Diharapkan media pembelajaran monopoli ini dapat membantu siswa dalam memahami dan menekankan pada materi “Keragaman Budaya Indonesia” dalam mata pelajaran IPS secara konkret dan menarik serta pembelajaran lebih mendalam dan bermakna sehingga suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Penelitian Situmorang et al. (2022) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Monopoli Tata Surya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar” tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model STAD terhadap motivasi belajar siswa di kelas. Menggunakan metode eksperimen desain Quasi Eksperimen dengan rancangan *Nonequivalent Control*

Group. Dengan menggunakan teknik analisis uji hipotesis *(2-tailed)* yang diperoleh sebesar 0,000 artinya nilai p-value < 0,05 makan ho ditolak dan ha diterima maknanya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media monopoli tata surya terhadap motivasi belajar siswa di kelas VI SDN 35 Pekanbaru. Dan penelitian yang sudah dilakukan oleh Purnasiwi (2021) berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Monopoli Ragam Budaya Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 SDN Gunungsari" tujuan dari penelitian ini adalah untuk untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran STAD berbantuan media monopoli ragam budaya terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 4 dengan menggunakan jenis eskperimen dengan desain *pre-eksperiment one group* dan teknik pengumpulan data berupa tes tertulis berupa pilihan ganda. Hasil data menunjukkan hasil belajar sig< 0,001 yang artinya ada peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SDN Gunungsari. Hal itu membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media monopoli ragam budaya mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SDN Gunungsari.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik dan akan melakukan penelitian mengenai **"Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPAS Sekolah Dasar"**

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dimana penelitian ini mengharuskan untuk mengumpulkan data dalam numerik dengan menggunakan instrumen (Creswell, 2018, hlm.71). Adapun metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen. Menurut Sugiyono (2018) penelitian eksperimen adalah jenis penelitian untuk mengetahui adanya pengaruh dari suatu yang dikenakan pada subjek yang diberikan perlakuan tertentu. Jenis penelitian inipun menggunakan bentuk penelitian *Quasi Eksperimen.* Menurut Sugiyono (2018) pada desain *quasi eksperimen* ini pembuktiannya diperoleh melalui perbandingan antara kelompok *eksperimen* (kelompok yang diberi *treatment*) dengan kelompok kontrol (kelompok yang tidak diberi *treatment*).

Desain penelitian yang dipilih peneliti adalah tipe desain *nonequivalent control group design.* Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random namun menentukan kelompok eksperimen dan kontrol. Tujuan dari penelitian untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol dan untuk mengetahui

pengaruh antara kelompok yang menerima *treatment* dan kelompok yang tidak menerima *treatment* untuk mengetahui hasil belajar IPAS. Desain penelitian *nonequivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut :

Grup	***Pretest***	***Treatment***	***Posttest***
Eksperimen (R)	O_1	X_1	O_2
Kontrol (R)	O_3	X_2	O_4

(Sumber : Sugiyono hlm 79, 2018)

O_1 : *Pretest* kelas eksperimen

O_2 : *Posttest* kelas eksperimen

O_3 : *Pretest* kelas kontrol

O_4 : *Posttest* kelas kontrol

X_1 : Perlakuan Cooperative Learning tipe STAD berbantuan media monopoli

X_2 : Pembelajaran konvensional

Sampel merupakan bagian dari jumlah populasi. Penelitian ini menggunakan teknik sampel *Purposive Sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah salah satu prosedur pengujian dengan memikirkan keadaan tertentu dan pengambilan sampel dengan berbagai pertimbangan (Sugiyono, 2018, hal. 85)Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B berjumlah 24 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan Model Pembelajaran Konvensional sedangkan kelas IV C berjumlah 24 siswa yang menjadi kelas eksperimen dengan menggunakan Model *Cooperatuve Learning* Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media Permainan Monopoli.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah tes berbentuk objektif. Tes objektif ini menuntut siswa untuk memilih jawaban yang benar diantara kemungkinan jawaban yang telah disediakan, memberikan jawaban singkat dan melengkapi pertanyaan atau pernyataan yang belum sempurna. Tes objektif yang peneliti gunakan untuk melaksanakan *pretest* dan *posttest* berupa bentuk pilihan ganda (PG),menjodohkan , melengkapi atau jawaban singkat, dan benar atau salah. Sebagaimana instrumen tes tersebut telah disusun sesuai dengan indikator hasil belajar kognitif yang dikembangkan oleh Taksonomi Bloom dan dokumentasi.

Adapun pengembangan Instrumen yang digunakan adalah dengan melakukan uji validitas instrumen berbantuan Anates v4 dimana mengolah uji reabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda.

Analisis data yang dilakukan meliputi analisis deskriptif yaitu penyajian data melalui tabel, perhitungan skor rata-rata *(mean)*, simpangan baku dan *N-Gain* Sedangkan uji prasyarat dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji independent t-test. Untuk uji inferensial dilakukan dengan Uji Regresi Linear Sederhana

HASIL DAN PEMBAHASAN

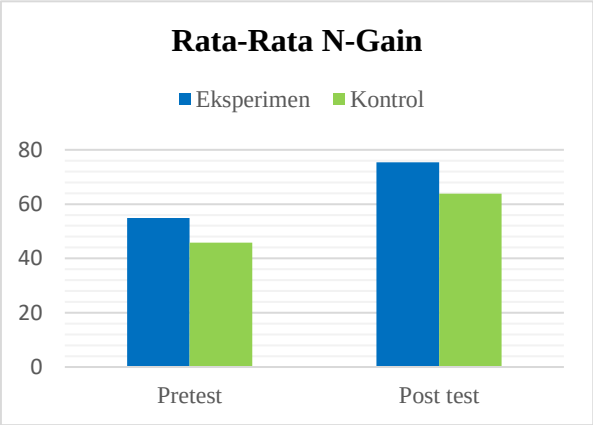
Model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan meningkatkan hasil belajar IPAS siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas yang mendapatkan model konvensional. Menurut (Miftahul Huda, 2015, hal. 67) salah satu kelebihan dari cooperative learning adalah hasil pembelajaran nya lebih tinggi karena kegiata pembelajaran semakin meningkat. Melalui pembelajaran Model *Cooperative Learning*, siswa yang biasanya belajar secara mandiri diajak untuk berkolaborasi dengan anggota kelompoknya. Penerapan model Tipe *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli dilakukan selama 6 pertemuan, dimana 4 petemuan digunakan untuk treatment dan 2 pertemuan digunakan untuk *pretest* dan *post-test*.

Selama 4 kali pertemuan membahas materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya sesuai dengan materi yang ada pada kelas IV semester II dan setiap pertemuan materi tidak selalu sama. Berikut uraiannya, untuk pertemuan pertama membahas materi letak geografis dan kearifan lokal di Indonesia, pertemuan kedua dan ketiga dengan materi Keberagaman di Indonesia dan pertemuan keempat dengan materi manfaat dan cara melestarikan keberagaman di Indonesia.

Setelah dilakukan pembelajaran selama 6 pertemuan di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta dilakukan pretest dan post-test data tersebut diolah menggunakan SPPS Statistic versi 25. Hasil pengolahan data menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa siswa dapat diukur melalui perhitungan skor N-Gain pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Kelas eksperimen menerapkan Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli sebagai treatment, sementara

kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Perhitungan skor rata-rata N-Gain dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut ini :



Gambar 4.1 Rata-Rata N-Gain

Dilihat dari gambar 4.2 mengenai rata-rata yang diperoleh *pretest* dan *post-test* terjadinya peningkatan dari kedua kelas. Hasil disampaikan dalam pretest dan posttest terdapat peningkatan nilai rata-rata.

Maka dapat disimpulkan, berdasarkan hasil diatas data baik dilihat *post-test* maupun *N-Gain* siswa pada kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh bahwa hasil belajar IPAS siswa yang menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Miftahul Huda, 2015, hal. 67) dimana hasil pembelajaran lebih meningkat ini dapat dibuktikan oleh data pretes dan post-test yang menujukan peningkatan dalam nilai rata-rata. Sementara itu, kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional juga mengalami peningkatan nilai rata-rata namun tidak sebesar kelas eksperimen. Dengan penerapan model ini juga memberikan peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Dapat dilihat dari Tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1 Hasil Uji Signifikansi Regresi

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2802,555	1	2802,555	49,827	,000[b]

	Residual	1237,403	22	56,246		
	Total	4039,958	23			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar IPAS Siswa

b. Predictors: (Constant), Model STAD Monopoli

(Sumber : Hasil Penelitian, 2024)

Berdasarkan tabel 1.1 dapat disimpulkan dari hasil analisis data melalui pengujian regresi linear sederhana. Langkah awal dalam menentukan adanya pengaruh atau tidaknya menggunakan uji linearitas. Uji linearitas merupakan persyaratan yang perlu dilakukan sebelum melakukan uji regresi linear sederhana. Adapun hasil uji linearitas dalam penelitian ini diperoleh hasil yaitu 0,000 yang artinya Ho diterima atau data *pretes* dan *post-test* kelas eksperimen memiliki regresi linear dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Setelah, mengetahui apakah data memiliki regresi linear atau tidaknya dilanjutkan dengan menentukan nilai koefisien determinasi (D) sehingga diperoleh nilai koefisiesn determinasi (D) yaitu sebesar 69,4%. Dapat dilihat dalam Tabel 2 pada kolom *R-Square* dibawah ini

Table 2 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,833[a]	,694	,680	7,49971

a. Predictors: (Constant), Model STAD Monopoli

Sumber : Hasil Penelitian,2024)

(Sugiyono, 2018)Hasil tersebut mengindikasi bahwa penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli memiliki pengaruh sebesar 69,4% terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar pada kelas IV. Sementara itu, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar memiliki kontribusi sebesar 30,6% .

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa. Hal ini disebabkan oleh kolaborasi antar siswa dalam kelompoknya selama pembelajaran dengan Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli yang meningkatkan hasil belajar IPAS.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 2 Sindangkasih Purwakarta mengenai pengaruh pembelajaran Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli terhadap hasil belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Terjadi peningkatan hasil belajar IPAS siswa yang mendapatkan Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Division* dengan rata-rata *N-gain* sebesar 0,4950 pada kategori sedang. Sedangkan siswa yang mendapatkan model pembelajaran konvensional rata-rata n-gain sebesar 0,3209 pada kategori rendah. Berdasarkan kesimpulan tersebut, hasil belajar IPAS pada siswa yang mendapatkan Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran konvensional.
2. Terdapat pengaruh antara Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar dilihat dari uji regresi linear sederhana setelah diperoleh nilai *r square* sebesar 0,694. Hasil hitung koefisien determinasi sebesar 69,4% dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Setelah uji regresi linear sederhana didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi a < 0,05. Maka atas dasar tersebut, dapat disimpulkan terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *student team achievement division* berbantuan media permainan monopoli terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran

Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, *16*(2), 170–175.

Masnarati, C. (2020). Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, *1*(2), 103–114.

Miftahul Huda. (2015). *Cooperative Learning (Metode, Teknik,Struktur dan Model Penerapan).* Yogyakarta: Pusataka Pelajar.

Purnasiwi, A. R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Monopoli Ragam Budaya Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD N Gunungsari.

Situmorang, T., Putra, M. J. A., & Witri, G. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Monopoli Tata Surya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Primary*

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Zumrotun, E., Widyastuti, E., Sutama, S., Sutopo, A., & Murtiyasa, B. (2024). Peran Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *9*(2), 1003–1009