



**KEEFEKTIFAN METODE *STUDENT TEAM*
ACHIEVEMENT DIVISION BERBANTUAN MEDIA
FLASHCARD TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR IPS KELAS IV SDN GUGUS SRIKANDI**

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Rizky Abdillah

1401412477

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

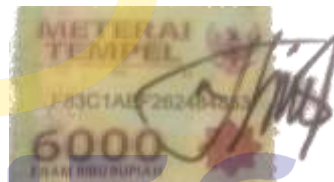
Nama : Rizky Abdillah
NIM : 1401412477
Progam Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Menyatakan karya ilmiah yang berjudul “Keefektifan Metode *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media *Flashcard* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kelas IV SDN Gugus Srikandi” adalah hasil karya peneliti sendiri dan sepanjang pengetahuan peneliti tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang diambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penelitian karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab peneliti.

Semarang, 7 Oktober 2016

Peneliti



Rizky Abdillah
NIM: 1401412477

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Keefektifan Metode *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media *Flashcard* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar SDN Kelas IV Gugus Srikandi” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 7 Oktober 2016

Semarang, 7 Oktober 2016

Menyetujui

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd.

Dra. Hartati, M.Pd.

NIP. 19620312 198803 2 001

NIP.19551005 198012 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Negeri Semarang



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 19600820 198703 1 003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “Keefektifan Metode *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media *Flashcard* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar SDN Kelas IV Gugus Srikandi” telah dipertahankan dihadapan Panitia Ujian Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 2 November 2016

Panitia Ujian Skripsi

Sekretaris



Ketua

Prof. Dr. Fakhruddin, M. Pd.
NIP. 195604271986031001

A handwritten signature in black ink, likely belonging to Farid Ahmadi, is written over the stamp area.

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom,
Ph.D.
NIP. 19770126 200812 1 003

Penguji Utama

A handwritten signature in black ink, likely belonging to Dra. Arini Esti Astuti, is written over the stamp area.

Dra. Arini Esti Astuti, M.Pd
NIP. 19580619 198702 2 001

Dosen Utama

A handwritten signature in black ink, likely belonging to Dra. Kurniana Bektiningsih, is written over the stamp area.

Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd.
NIP. 19620312 198803 2 001

Dosen Pendamping

A handwritten signature in black ink, likely belonging to Dra. Hartati, is written over the stamp area.

Dra. Hartati, M.Pd.
NIP.19551005 198012 2 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“It’s better to try and fail than fail to try” (Samih Toukan)

“Barangsiapa bertakwa pada Allah, maka Allah memberikan jalan keluar kepadanya dan memberi rezeki dari arah yang tidak disangka-sangka. Barangsiapa yang bertaqwa pada Allah, maka Allah jadikan urusannya menjadi mudah. Barangsiapa yang bertaqwa pada Allah akan dihapuskan dosa-dosanya dan mendapatkan pahala yang agung” (QS. Ath-Thalaq: 2, 3, 4).

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Ibuku Maryatun dan Bapakku Bambang Suryanto.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

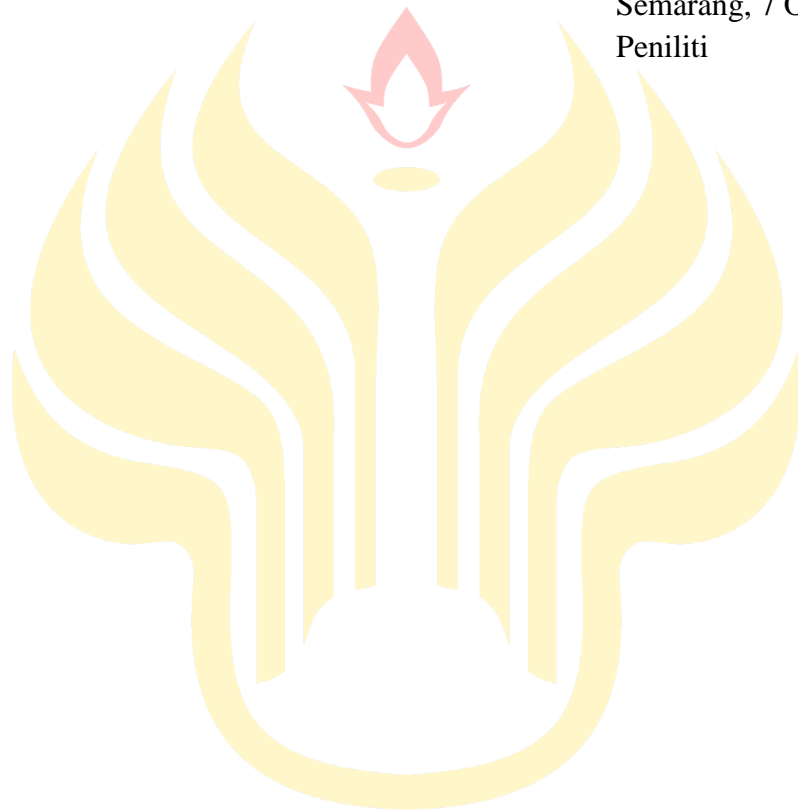
PRAKATA

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkah, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penyusunan Skripsi dengan judul “Keefektifan Metode *Student Team Achievement Division* berbantuan media *Flashcard* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Gugus Srikandi” dapat diselesaikan dengan baik. Keberhasilan dan kesuksesan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari pihak-pihak yang terkait. Peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Fathur Rahman, M.Si. Rektor Universitas Negeri Semarang Rektor yang telah memberikan kesempatan studi kepada peneliti di kampus konservasi UNNES.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin, rekomendasi penelitian dan persetujuan pengesahan skripsi ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd Ketua Jurusan PGSD UNNES yang telah memberikan kepercayaan kepada penyusun untuk melakukan penelitian.
4. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd. dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian serta memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Dra. Hartati, M.Pd. Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi dalam penyusunan skripsi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Rumiwati, S.Pd kepala SDN Salaman Mloyo Semarang yang telah memberikan ijin penelitian eksperimen.
7. Sukanti, S.Pd kepala SDN Gisikdrono 01 Semarang yang telah memberikan ijin penelitian eksperimen.
8. Seluruh guru dan karyawan serta siswa SDN Salaman Mloyo dan SDN Gisikdrono 01 Semarang yang telah membantu peneliti melaksanakan penelitian.

9. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semarang, 7 Oktober 2016
Peneliti



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Abdillah, Rizky, 2016. *Keefektifan Metode Student Team Achievement Division Berbantuan Media Flashcard terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kelas IV SDN Gugus Srikandi*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1: Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd. dan Pembimbing 2 : Dra. Hartati, M.Pd.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah metode *STAD* berbantuan media *Flashcard* efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Gugus Srikandi?. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji keefektifan metode *STAD* berbantuan media *Flashcard* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Gugus Srikandi.

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Quasi-Experimental Research* dengan desain *non-randomized pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian sejumlah 51 siswa terdiri dari 28 siswa SDN Gisikdrono 01 (kelas kontrol) dan 23 siswa SDN Salaman Mloyo (kelas eksperimen). Variable terkait terdiri dari aktivitas dan hasil belajar siswa dan variable bebasnya adalah metode *STAD* berbantuan media *Flashcard*. Teknik pengumpulan data hasil belajar menggunakan tes pilihan ganda dan aktivitas siswa menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil data aktivitas siswa dibandingkan berdasarkan kriteria dan data hasil belajar dianalisis dengan uji gain dan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *STAD* berbantuan media *Flashcard* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Gugus Srikandi pada mata pelajaran IPS. Aktivitas siswa kelas eksperimen mencapai karakteristik baik dan kelas kontrol hanya mencapai pada karakteristik cukup. Rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Mean *posttest* kelompok eksperimen sebesar 79,5 dan mean *posttest* kelompok kontrol sebesar 69,1. Hal ini menunjukkan indeks gain $\langle g \rangle$ kelompok eksperimen sebesar 0,4239 (sedang) sedangkan $\langle g \rangle$ kelompok kontrol sebesar 0,0045 (rendah). Hasil uji t menunjukkan nilai $t_{hitung} (6,026) > t_{tabel} (2,009)$ berarti bahwa metode *STAD* berbantuan media *Flashcard* efektif terhadap hasil belajar IPS dan nilai Nilai Sig. (*2-tailed*) $< 0,05$ yaitu 0,00.

Hasil penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara aktivitas dan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Saran yang disampaikan pada guru perlu adanya variasi dalam mengajar dengan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan materi agar siswa antusias sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk siswa hendaknya selalu aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran

Kata kunci : keefektifan, aktivitas belajar, hasil belajar, metode *STAD*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	10
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	10
1.4 MANFAAT PENELITIAN.....	10
1.5 DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL	11
BAB II	14
2.1 KAJIAN TEORI	14
2.1.1 Hakikat Belajar.....	14
2.1.2 Hakikat Pembelajaran	15
2.1.3 Pembelajaran IPS	17
2.1.3.1 Hakekat IPS.....	17
2.1.3.2 Pembelajaran IPS SD	19
2.1.4 Aktivitas Belajar.....	20
2.1.5 Hasil Belajar	23
2.1.6 Metode Pembelajaran Kooperatif <i>Student Team Achievement Division</i>	27
2.1.6.1 Pembelajaran Kooperatif.....	27

2.1.6.2	Metode Pembelajaran <i>Student Team Achievement Division (STAD)</i> .	27
2.1.7	Kelebihan Metode Pembelajaran <i>Student Team Achievemen Division</i>	30
2.1.8	Teori yang mendasari <i>STAD</i>	32
2.1.9	Media Pembelajaran <i>Flashcard</i>	34
2.1.10	Implementasi Metode Pembelajaran <i>Student Team Achievement Division (STAD)</i> berbantuan <i>Flashcard</i> dalam Pembelajaran IPS materi “Perkembangan Teknologi”	38
2.2	KAJIAN EMPIRIS	39
2.3	KERANGA BERPIKIR	43
2.4	HIPOTESIS	46
BAB III	47
3.1	JENIS DAN DESAIN PENELITIAN.....	47
3.1.1	Jenis Penelitian.....	47
3.1.2	Desain Penelitian.....	48
3.2	PROSEDUR PENELITIAN.....	49
3.3	SUBJEK, TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN	50
3.3.1	Subjek Penelitian.....	50
3.3.2	Tempat Penelitian.....	51
3.3.3	Waktu Penelitian	51
3.4	POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN.....	51
3.4.1	Populasi Penelitian	51
3.4.2	Sampel Penelitian.....	51
3.5	VARIABEL PENELITIAN	52
3.5.1	Variabel bebas	52
3.5.2	Variabel Terikat.....	52
3.6	TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	53
3.7	INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	54
3.7.1	Instrumen Pengumpulan Data (Metode Pembelajaran <i>Student Team Achievement Division</i>).....	55

3.8	UJI COBA INSTRUMEN, VALIDITAS, RELIABILITAS, TARAF KESUKARAN DAN DAYA BEDA	56
3.8.1	Uji coba Instrumen	56
3.8.2	Uji Validitas Tes.....	57
3.8.3	Uji Realibilitas Tes.....	58
3.8.4	Uji Taraf Kesukaran	59
3.8.5	Daya Pembeda.....	60
3.9	ANALISIS DATA	61
3.9.1	Analisis Data Populasi	61
3.9.2	Analisis Data Awal.....	63
3.9.2.1	Uji Normalitas	63
3.9.2.2	Uji Homogenitas	64
3.9.3	Analisis Data Akhir	65
3.9.3.1	Uji Normalitas	65
3.9.3.2	Uji Homogenitas	65
3.10	UJI HIPOTESIS	66
3.10.1	Uji Gain	66
3.10.2	Uji Dua Pihak (Uji t)	66
BAB IV	69
4.1	DESKRIPSI DATA	69
4.1.1	Gambaran Subjek Penelitian	69
4.1.2	Gambaran Pelaksanaan Penelitian	70
4.2	HASIL ANALISIS DEKRIPTIF	73
4.2.1	Analisis Deskriptif Metode Pembelajaran <i>Student Team Achievement Division</i> dengan <i>Flashcard</i>	73
4.2.2	Deskripsi Data Aktivitas Belajar Siswa	75
4.2.3	Data Hasil Belajar	79
4.2.4	Data Hasil Belajar <i>Pretest</i>	79
4.3.5	Data Hasil Belajar <i>Posttest</i>	81
4.3	ANALISIS PERBEDAAN NILAI KELAS KONTROL DAN KELAS EKSPERIMEN.....	83

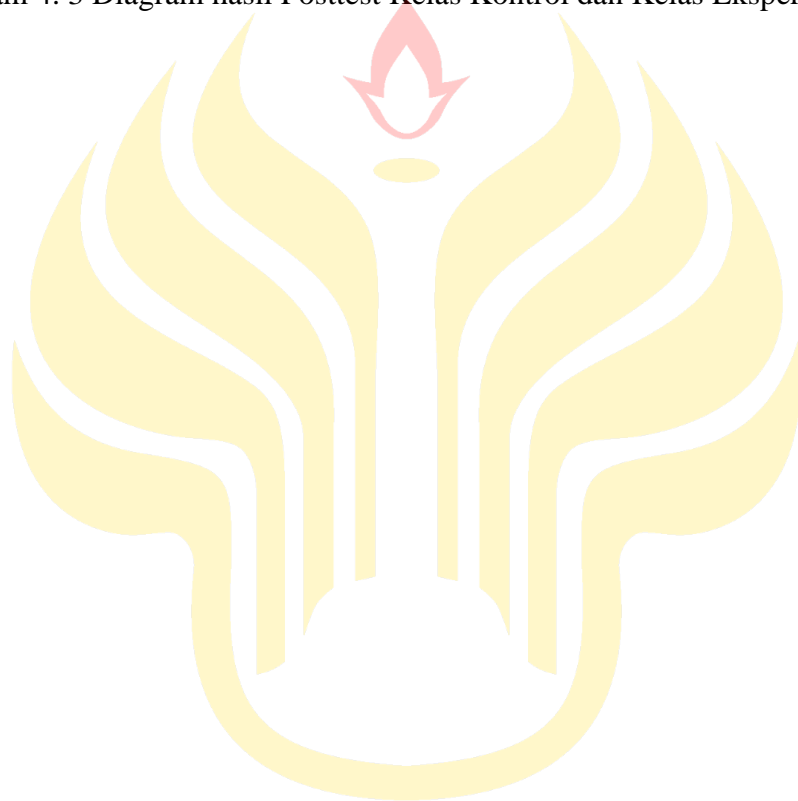
4.3.1	Perbedaan Nilai Rata-Rata <i>Pretest Posttest</i> Pada Kelas Kontrol	83
4.3.2	Perbedaan Nilai Rata-Rata <i>Pretest Posttest</i> Pada Kelas Eksperimen	83
4.3.3	Perbedaan Nilai Rata-Rata <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dengan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	84
4.4	ANALISIS DATA PENELITIAN	84
4.4.1	Hasil Analisis Data Populasi	84
4.4.2	Uji Normalitas Data Populasi	84
4.4.3	Uji Homogenitas Data Populasi	85
4.4.4	Hasil Analisis Data Awal	86
4.4.4.1	Uji Normalitas Data Awal	86
4.4.4.2	Uji Homogenitas Data Awal	87
4.4.5	Hasil Analisis Data Akhir	88
4.4.5.1	Uji Normalitas Data Akhir	88
4.4.5.2	Uji Homogenitas Data Akhir	89
4.5	HASIL UJI HIPOTESIS	90
4.5.1	Uji Gain	91
4.5.2	Uji Dua Pihak (Uji t)	92
4.6	PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	93
4.7	IMPLIKASI HASIL PENELITIAN	101
BAB V	103
5.1	SIMPULAN	103
5.2	SARAN	104
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian	48
Tabel 3.2 Kisi-kisi Observasi Metode <i>STAD</i>	54
Tabel 3.3 Analisis Taraf Kesukaran	59
Tabel 4 1 Data Subjek Penelitian	69
Tabel 4 2. Jadwal Kegiatan Penelitian	71
Tabel 4 3 Tabel Hasil Observasi Metode Pembelajaran Student Team Achievement Division dengan Flashcard	74
Tabel 4 4 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa	76
Tabel 4 5 Hasil Belajar Pretest.....	79
Tabel 4 6 Hasil Belajar Posttest	81
Tabel 4 7 Tabel Uji Normalitas Data Populasi	85
Tabel 4 8 Tabel Uji Homogenitas Data Populasi.....	86
Tabel 4 9 Hasil Pengujian Normalitas Hasil Belajar Pretest	87
Tabel 4 10 Hasil Uji Homogenitas Pretest.....	88
Tabel 4 11 Hasil Uji Normalitas Posttest.....	89
Tabel 4 12 Hasil Uji Homogenitas Posttest	89
Tabel 4 13 Tabel Hasil Uji Gain	91
Tabel 4 14 Analisis Uji t	92

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa	78
Diagram 4. 2 Diagram hasil Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	81
Diagram 4. 3 Diagram hasil Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	82



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir	45
------------------------------------	----



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Data Dokumen Nilai Ulangan IPS	110
Lampiran 2 : Perhitungan Normalitas dan Homogenitas Populasi	112
Lampiran 3 : Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	114
Lampiran 4 : Lembar Observasi Metode Pembelajaran Student Team Achievement Division	117
Lampiran 5 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa	118
Lampiran 6 : Soal Uji Coba	121
Lampiran 7 : Perhitungan Validitas Soal Uji Coba	127
Lampiran 8 : Perhitungan Reliabilitas Soal Uji Coba.....	129
Lampiran 9 : Perhitungan Taraf Kesukaran Soal Uji Coba	131
Lampiran 10 : Perhitungan Daya Beda Soal Uji Coba	132
Lampiran 11 : Instrument Pretest dan Posttest	134
Lampiran 12. : Uji Normalitas dan Homogenitas Pretest	146
Lampiran 13.: Uji Normalitas dan Homogenitas Posttest	148
Lampiran 14.: Perhitungan Uji Hipotesis	150
Lampiran 15.: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	152
Lampiran 16.: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eskperimen	181
Lampiran 17.: Bahan Ajar.....	220
Lampiran 18.: Surat Izin Penelitian	229
Lampiran 19.: Surat Keterangan Penelitian di SD.....	231
Lampiran 20.: Dokumentasi Penelitian.....	233

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam rangka menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, baik sebagai individu maupun sebagai masyarakat. Sekolah merupakan lingkungan pendidikan formal yang menyelenggarakan serangkaian kegiatan yang terencana dan terorganisasi dengan baik, termasuk proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan Nasional juga berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Pendidikan Nasional

No. 20 Tahun 2003 Pasal 3). Memperhatikan isi dari UU No. 20 Tahun 2003 tersebut peneliti berpendapat bahwa Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam rangka menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, baik sebagai individu maupun sebagai masyarakat dan sebagai generasi penerus bangsa.

Dalam jenjang pendidikan dasar Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran wajib. Sesuai dengan Undang-Undang yang ada, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial wajib diberikan pada siswa-siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Pada jenjang pendidikan dasar dan menengah mata pelajaran IPS harus mencakup beberapa standar kompetensi dan kompetensi dasar. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tingkat SD atau MI tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 yang isinya tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, bahwa standar kompetensi IPS merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan. Pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru.

Peraturan tentang pendidikan telah teruang jelas pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 Tahun 2006 menetapkan standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, lingkup materi, dan tingkat kompetensi minimal untuk mencapai kelulusan minimal suatu jenjang pendidikan tertentu. Menurut Menteri Pendidikan Nasional (No. 22 Tahun 2006), bahwa Kurikulum Tingkat

Satuan Pendidikan (KTSP) dikembangkan atas dasar kesadaran bahwa ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, berkembang secara dinamis. Oleh karena itu isi kurikulum mendorong siswa untuk mengikuti dan memanfaatkan secara tepat ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

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 (BSNP, 2007: 575). Menurut Saidiharjo (dalam Taneo 2010: 1.8) IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan politik. Mata pelajaran tersebut mempunyai ciri-ciri yang sama, oleh karena itu dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pasal 37 UU Sistem Pendidikan Nasional mengemukakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Bahan kajian ilmu pengetahuan sosial antara lain, ilmu bumi; sejarah; ekonomi; kesehatan dan sebagainya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat (Sapriya, 2012: 45).

Tujuan mempelajari ilmu pengetahuan sosial di Indonesia untuk memberikan pengetahuan yang merupakan kemampuan untuk mengingat kembali atau

mengenal kembali atau mengenal ide-ide atau penemuan yang telah dialami dalam bentuk yang sama atau dialami sebelumnya. Tujuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, secara umum dikemukakan oleh Fenton (dalam Taneo, 2010:1.26) adalah untuk mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 24 tahun 2006 menyatakan bahwa ujian pembelajaran IPS di tingkat SD adalah: (1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Menurut Taneo (2010:1.36) ruang lingkup IPS tidak lain menyangkut kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat atau manusia dalam konteks sosial. Selanjutnya IPS sebagai program pendidikan, ruang lingkungannya sama yakni berhubungan dengan manusia sebagai anggota masyarakat dan dilengkapi dengan nilai-nilai yang menjadi karakteristik program pendidikannya. Untuk itu IPS sebagai program pendidikan tidak hanya terkait dengan nilai tapi wajib mengembangkan nilai tersebut. Sedangkan ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut 1) manusia, tempat, dan lingkungan; 2)

waktu, keberlanjutan, dan perubahan; 3) sistem sosial dan budaya, 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan

Dalam mencapai tujuan pendidikan IPS, terdapat permasalahan dalam strategi pembelajaran IPS. Hal ini terjadi karena adanya kecenderungan pemahaman yang salah bahwa IPS adalah pelajaran yang cenderung pada hafalan dan masih menekankan aktivitas guru lebih aktif daripada siswa. Selain itu, masih ditemukan permasalahan dalam keterampilan guru bahwa guru kurang variatif dalam menggunakan model dan metode pembelajaran. Dan juga kurangnya memanfaatkan media pembelajaran. Permasalahan ini mengakibatkan siswa kurang aktif, bahkan cenderung diam, dan mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran (Depdiknas, 2007).

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SD Gugus Srikandi. Selama proses pembelajaran guru kurang variatif dan kreatif dalam mengajar di kelas. Guru kurang memotivasi siswa untuk bekerja kelompok sehingga siswa tidak dapat melaporkan hasil diskusinya, guru tidak memberikan balikan sehingga siswa tidak mengetahui yang benar dan yang salah, serta guru hanya melakukan penilaian pada hasil belajar. Siswa kurang minat dalam mengikuti pembelajaran. Ketika proses berlangsung, siswa asik bermain sendiri, kurang antusias dan cepat merasa bosan. Siswa juga kurang aktif bertanya dan merespon guru. Selain itu juga siswa masih pasif dalam kegiatan pembelajaran, siswa kurang berlatih dalam menemukan pengetahuan secara mandiri, siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran, siswa kurang mengembangkan keterampilan bertanya.

Penggunaan media sebagai pendukung pembelajaran tidak maksimal disebabkan sumber belajar hanya dari buku pelajaran sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik. Kurangnya alat peraga yang diberikan guru sehingga siswa kurang tertarik dalam pembelajaran, pada saat pembelajaran belum memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai alat peraga dalam pembelajaran secara optimal.

Hal tersebut juga berbanding lurus dengan hasil belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Gugus Srikandi pada semester I tahun ajaran 2015/2016 sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan ditunjukkan data SDN Salaman Mloyo dari 23 siswa, hanya 6 siswa (26 %) yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 70, sedangkan sisanya 17 siswa (74 %) nilainya dibawah KKM, sedangkan data SDN Gisikdrono 01 dari 28 siswa, ada 8 siswa (28,56%) mendapatkan nilai diatas KKM dan 20 siswa (71, 44%) mendapat nilai dibawah KKM. Dari data yang diperoleh tersebut maka perlu sekali dilaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Hasil belajar siswa itu bisa ditinjau dari berbagai faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal atau dari dalam siswa bisa berasal dari kondisi keluarganya yang kurang harmonis kemudian berimbas pada hasil belajar, pola asuh orang tua, bisa juga karena siswa itu memang malas untuk belajar. Sedangkan faktor eksternal atau faktor dari luar bisa dipengaruhi oleh kondisi lingkungan dimana anak itu bergaul sehari-hari dan apabila ditinjau dari kreativitas guru yang hanya menyajikan materi dengan menggunakan metode

ceramah saja. Selain itu, bisa ditinjau dari penggunaan media yang kurang bervariasi saat pembelajaran sehingga siswa mudah bosan ketika menerima pelajaran. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah belajar ini bisa dengan menerapkan pembelajaran kooperatif dan menggunakan media-media yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Suprijono (2015:73) pembelajaran kooperatif merupakan konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Contoh pembelajaran kooperatif antara lain *Number Head Together (NHT)*, *Team Game Tournament (TGT)*, *Group Investigation (GI)*, *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Jigsaw*, dll.

Pada implementasi pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi, peneliti ingin menerapkan metode pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* berbantuan media *Flashcard*. *Student Team Achievement Division (STAD)* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas siswa untuk saling memotivasi, dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Dengan kerja sama antar siswa diharapkan dapat meningkatkan penguasaan materi tiap siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan media *Flashcard* dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dan pembelajaran tidak monoton.

Implementasi metode pembelajaran *Student Team Achievement Division* berbantuan media *Flashcard* adalah dengan membentuk kelompok yang anggotanya 4-5 orang secara heterogen, guru menyajikan materi kemudian setiap kelompok diminta untuk mengerjakan soal. Media *Flashcard* digunakan ketika mengerjakan soal secara berkelompok yaitu dengan cara masing-masing kelompok diberikan satu kartu pertanyaan dalam posisi tertutup nanti ketika guru memberikan aba-aba untuk membuka kartu pertanyaan semua kelompok baru diperbolehkan untuk membuka kartu tersebut. Masing-masing kelompok diberi waktu satu menit untuk mencermati pertanyaan kemudian kartu pertanyaannya ditutup dan masing-masing kelompok diberi waktu tiga menit untuk menjawab pertanyaan tersebut. Kemudian kartu pertanyaan atau *Flashcard* dari masing-masing kelompok diputar misalnya dari kelompok satu diberikan pada kelompok dua, dari kelompok dua diberikan pada kelompok tiga dan seterusnya sampai masing-masing kelompok mendapatkan semua soal yang ada pada *Flashcard* tersebut. Setelah bekerja dalam kelompok guru memberikan kuis kepada seluruh siswa yang sifatnya individu. (Suprijono, 2015:152)

Pemilihan metode *Student Team Achievement Division* dalam penelitian eksperimen ini berdasarkan penelitian eskperimen yang pernah dilakukan oleh Darmini Ni Nengah, dkk (2013) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tehnik *STAD* Terhadap Hasil Belajar Dilihat dari Sikap Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS” dengan hasil penelitian : (1) hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tehnik *STAD* secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, (2) sikap sosial siswa

yang mengikuti pembelajaran kooperatif tehnik *STAD* secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, (3) secara simultan, hasil belajar IPS dan sikap sosial siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tehnik *STAD* secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Sedangkan pemilihan media *Flashcard* berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Lailatul Maghfiroh (2013) yang berjudul “Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” dengan hasil penelitian : aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 13,3% dari 76,3% pada siklus I menjadi 89,6% pada siklus II. Sedangkan aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 12,5% dari 76,8% pada siklus I menjadi 89,3% pada siklus II. Sedangkan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 24,3% yaitu dari 69,6% pada siklus I menjadi 93,9% pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III di SDN Denanyar II Jombang.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti akan menguji masalah tersebut dengan melakukan penelitian dengan judul Keefektifan Metode *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media *Flashcard* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Gugus Srikandi.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan batasan masalah diatas, penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

- 1.2.1 Apakah metode *STAD* berbantuan media *Flashcard* efektif terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Gugus Srikandi?
- 1.2.2 Apakah metode *STAD* berbantuan media *Flashcard* efektif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dikelas IV SDN Gugus Srikandi?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut.

- 1.3.1 Untuk menguji keefektifan metode *STAD* berbantuan media *Flashcard* terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Gugus Srikandi.
- 1.3.2 Untuk menguji keefektifan metode *STAD* berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dikelas IV SDN Gugus Srikandi.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini,terdapat manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu pendidikan dan menambah kajian ilmu pengetahuan khususnya dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Division (STAD)*.

b. Bagi Guru

Implementasi metode *STAD* dengan media *Flashcard* ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan belajar, membuat guru lebih efektif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran dan meningkatkan ketrampilan guru dalam pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Dengan penerapan metode *STAD* dengan media *Flashcard* maka diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar serta menambah pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS.

1.5 DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL

Pada penelitian ini variabel-variabel yang diteliti yaitu metode pembelajaran *STAD* dengan media *Flashcard* (X1), metode ceramah (X2), aktivitas belajar (Y1), dan hasil belajar (Y2). Variabel-variabel tersebut didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

1. Metode Pembelajaran *STAD* dengan media *Flashcard* (X1)

Metode pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (*STAD*) ini dalam penerapannya pada pembelajaran diawali dengan penyajian materi oleh guru. Selanjutnya pembentukan kelompok secara heterogen terdiri dari 4-5 orang siswa. Peneliti mengkombinasikan pertanyaan kelompok dengan media *Flashcard*. Penerapannya yaitu guru membagikan kartu *flashcard* pada masing-masing kelompok. Perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka. Guru mencatat skor dari masing-masing kelompok yang nantinya akan diakumulasikan dengan skor individu. Guru memberikan kuis yang sifat individu tidak boleh bekerjasama. Guru menghitung skor individu dari kuis yang sudah dikerjakan kemudian merekap nilai kelompok dan individu. Setelah diakumulasikan skor kelompok tertinggi akan mendapatkan reward dari guru.

2. Metode Ceramah (X2)

Dalam penelitian ini, kelas yang dikenai sebagai kontrol mendapatkan perlakuan menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Yang dimaksud disini adalah perpaduan antara ceramah, penugasan terpaku dari BSE, dan tanya jawab.

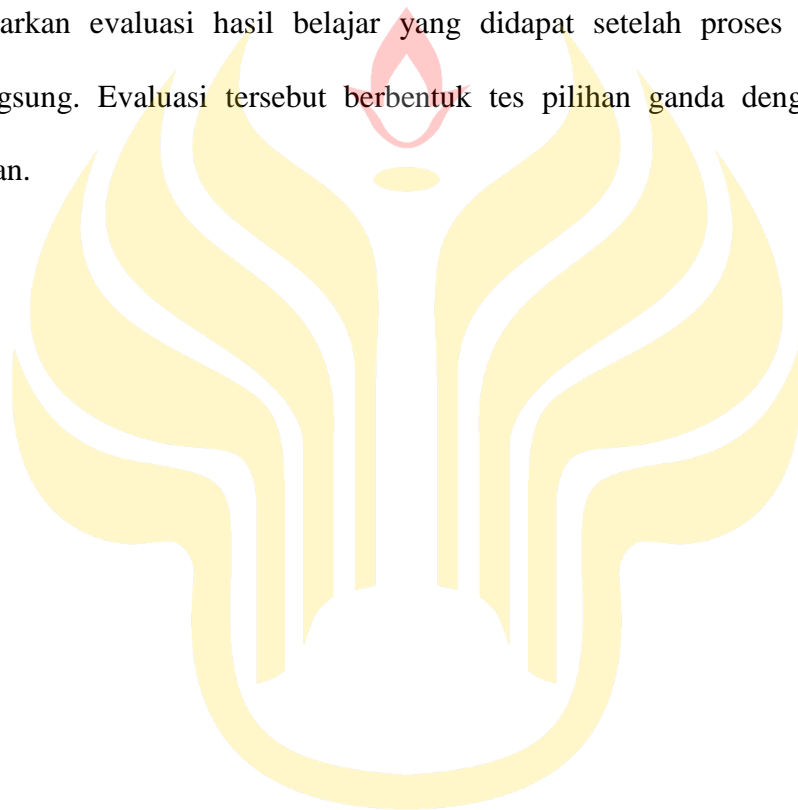
3. Aktivitas Belajar (Y1)

Aktivitas belajar disini akan diamati oleh peneliti dalam pembelajaran, meliputi Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran, menanggapi apersepsi, memperhatikan penjelasan guru, siswa mengamati media, kesiapan dalam pembentukan kelompok,

berdiskusi, mempresentasikan, refleksi, membuat kesimpulan dan respon siswa menanggapi penghargaan.

4. Hasil Belajar (Y2)

Hasil belajar disini jelas tertuju pada ranah kognitif siswa yang diperoleh berdasarkan evaluasi hasil belajar yang didapat setelah proses pembelajaran berlangsung. Evaluasi tersebut berbentuk tes pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Belajar

Belajar merupakan salah satu proses terpenting yang dilaksanakan individu untuk mengembangkan pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Proses belajar selalu disadari dan menuju perubahan tingkah laku individu ke arah yang lebih positif. Belajar tidak dapat dipisahkan antara interaksi individu dengan lingkungannya.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, secara etimologi belajar memiliki arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Sedangkan menurut istilah yang dipaparkan beberapa ahli di antaranya sebagai berikut :

Menurut Hamdani (2007:71) belajar merupakan seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melalui pengolahan informasi, menjadi kapasitas baru, artinya pengetahuan di bentuk oleh individu sendiri, kemudian individu tersebut melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungannya, sehingga pengetahuan semakin berkembang. Sedangkan Gagne mendefinisikan bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh dari

proses pertumbuhan seseorang secara alamiah (Suprijono 2015:2). Slameto (2010:20) mengatakan, belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Rifai (2012:66) dalam proses belajar mengandung tiga unsur utama yaitu : Belajar menghasilkan suatu perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan tersebut di antaranya dalam aspek pengetahuan atau kognitif, aspek sikap atau nilai (afektif) serta keterampilan (psikomotor). Perubahan perilaku tersebut terjadi karena didahului oleh proses pengalaman. Interaksi fisik antara individu dengan lingkungannya menghasilkan suatu perubahan tingkah laku. Belajar untuk waktu tertentu akan menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap (permanen) atau tidak berubah-ubah.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang berlangsung dalam interaksi individu dengan lingkungannya dari berbagai aktivitas dalam kehidupannya sehingga mengakibatkan perubahan tingkah laku yang bersifat relatif konstan dan berbekas dalam pengetahuan (kognitif), keterampilan (afektif) dan nilai sikap (psikomotorik). Untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan, keterampilan dan sikap secara bertahap dan berkelanjutan sepanjang hayat.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”,

yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar (KBBI). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU RI No.20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 ayat 20).

Menurut Hamdani (2010:23), pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Pembelajaran merupakan usaha pembentukan perilaku yang semula tidak bisa menjadi bisa yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan media atau sumber belajar yang sesuai sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Materi yang dimaksud disini adalah tingkah laku yang diinginkan oleh guru. Gagne (Dalam Rifai dan Tri Anni, 2012:158) menyatakan pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk membantu anak mengembangkan dan mengubah perilaku (kognitif, afektif, dan psikomotor), merangkai gagasan, sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan.

2.1.3 Pembelajaran IPS

2.1.3.1 Hakekat IPS

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial sebenarnya sudah melekat pada diri masing-masing individu dengan kadar yang berbeda sejak lahir. Namun secara formal baru dikenal setelah kita memasuki jenjang pendidikan formal. Menurut Hidayati (2008: 1-19) menyatakan bahwa hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Dalam kehidupannya manusia harus menghadapi tantangan-tantangan yang berasal dari lingkungannya maupun sebagai hidup bersama. IPS memandang manusia dari berbagai sudut pandang. Sedangkan menurut Saidiharjo (dalam Taneo 2010: 1.8) IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan politik. Mata pelajaran tersebut mempunyai ciri-ciri yang sama, oleh karena itu dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS melihat bagaimana manusia hidup bersama dengan sesamanya, dengan tetangganya dari lingkungan dekat sampai yang jauh. Bagaimana keserasian hidup dengan lingkungannya baik dengan sesama manusia maupun lingkungan alamnya. Bagaimana mereka melakukan aktivitas untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dengan kata lain bahan kajian atau bahan belajar IPS adalah manusia dan lingkungannya.

Taneo (2010: 1.13) mengungkapkan ada beberapa alasan mengapa IPS harus dipelajari:

- 1) Agar siswa dapat mensistematisasikan bahan informasi, dan atau kemampuan yang telah dimiliki tentang manusia dan lingkungannya menjadi bermakna.
- 2) Agar siswa dapat lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab.
- 3) Agar siswa dapat mempertinggi rasa toleransi dan persaudaraan di lingkungan sendiri dan antarmanusia.

Menurut Taneo (2008:1.36-40), ruang lingkup IPS tidak lain menyangkut kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat atau manusia dalam konteks sosial. Ditinjau dari proses interaksi sosialnya, meliputi interaksi dalam bidang kebudayaan, politik, dan ekonomi.

Dalam kurikulum yang memuat standar isi, ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- c. Sistem sosial dan budaya
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Permendiknas No 24 tahun 2006)

Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan pelajaran yang disusun untuk membekali siswa untuk hidup bersama dengan sesamanya dan saling berinteraksi satu sama lain.

2.1.3.2 Pembelajaran IPS SD

Dalam jenjang pendidikan dasar Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran wajib. Sesuai dengan Undang-Undang yang ada, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial wajib diberikan pada siswa-siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Ilmu Pengetahuan Sosial 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 (Permendiknas No 24 tahun 2006).

Menurut Savage dan Armstrong (dalam Sapriya, 2009: 80) empat pendekatan untuk mendorong siswa mengembangkan kemampuan berfikir dalam IPS ialah kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking*), berfikir kritis (*critical thinking*), kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*), dan kemampuan mengambil keputusan (*decision making*).

Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga Negara yang baik (*good citizenship*). Tujuan pembelajaran IPS yang tercantum dalam Permendiknas No. 24 tahun 2006 tentang kurikulum IPS SD adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

2.1.4 Aktivitas Belajar

Manusia dalam kesehariannya selalu melakukan aktivitas. Kegiatan belajar mengajar dikatakan aktif apabila aktivitas siswa mendominasi pembelajaran. Sedangkan guru sebagai fasilitator. Secara umum aktivitas dapat diartikan kegiatan. Aktivitas merupakan hal terpenting dalam proses pembelajaran yaitu interaksi belajar yang dilakukan guru dan siswa yang bertujuan untuk dapat mengubah tingkah laku menjadi lebih baik. Menurut Sardiman (2012:97) bahwa dalam kegiatan belajar, subjek didik/siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Hamalik (2010:171) menyampaikan bahwa pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Pengajaran modern menitikberatkan pada asas aktivitas sejati, dimana siswa belajar sambil bekerja. Dengan bekerja mereka memperoleh

pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat.

Dierich (dalam Hamalik, 2010:172-173) menggolongkan 8 aktivitas siswa dalam pembelajaran, ialah:

1. *Visual Activities*
Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja dan bermain.
2. *Oral Activities*
Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.
3. *Listening Activities*
Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
4. *Writing Activities*
Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, mengerjakan tes, dan mengisi angket,
5. *Drawing Activities*
Menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta dan pola.
6. *Motor Activities*
Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
7. *Mental Activities*

Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.

8. *Emotional Activities*

Minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah semua kegiatan siswa yang dilakukan baik secara fisik dan non fisik disekolah pada waktu pembelajaran yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, sikap dan dapat mengembangkan keterampilan.

Adapun indikator aktivitas siswa yang akan diamati dalam pembelajaran materi Perkembangan Teknologi melalui metode *STAD* dengan media *Flashcard* yang akan diamati dalam penelitian ini meliputi:

1. Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran (*emotional activities, mental activities*)
2. Kemampuan siswa dalam menanggapi apersepsi (*oral activities, listening activities*)
3. Siswa memperhatikan penjelasan kompetensi dan tujuan pembelajaran (*listening activities Visual Activities*)
4. Siswa mengamati Media Pembelajaran Power Point yang ditayangkan guru (*listening activities Visual Activities*)
5. Kesiapan siswa dalam berkelompok (*emotional activities*)

6. Bergabung dan berdiskusi dengan kelompok terkait dengan tugas guru.
(*emotional activities, listening activities*)
7. Mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas (*oral activities*)
8. Melakukan refleksi pembelajaran (*oral activities, emotional activities*)
9. Membuat kesimpulan pembelajaran (*writing activities, mental activities*)
10. Respon siswa dalam menanggapi penghargaan yang diberikan guru
(*emotional activities*)

2.1.5 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pebelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar dapat berupa nilai atau sikap untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa dalam menerima pembelajaran. Penilaian hasil belajar akan memberikan informasi kemajuan belajar dan pengetahuan siswa, sehingga guru dapat menentukan tindak lanjut baik secara perorangan atau klasikal.

Suprijono (2015: 5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Dalam kegiatan belajar, tujuan yang harus dicapai oleh setiap individu dalam belajar memiliki beberapa peranan penting, yaitu:

1. Memberikan arah pada kegiatan peserta didik.
2. Untuk mengetahui kemajuan belajar dan perlu tidaknya pemberian pembinaan bagi peserta didik.
3. Sebagai bahan komunikasi.

Gagne (dalam Suprijono, 2015: 5) menyebutkan bahwa hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
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.

Horward Kingsley (dalam Sudjana, 2009:22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motoris.

Sudjana (2009:2) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperlihatkan setelah siswa menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar mengajar). Proses adalah kegiatan yang dilakukan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2012:70) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotorik. Perinciannya adalah sebagai berikut:

1. Ranah kognitif berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan, dan kemahiran intelektual. Kemampuan kognitif dibagi enam kategori yaitu: (a) pengetahuan, yaitu ingatan terhadap hal yang telah dipelajari sebelumnya; (b) pemahaman, sebagai kemampuan memahami materi; (c) penerapan, menggunakan materi dalam situasi kongkret; (d) analisis, menguraikan materi ke bagian yang lebih terstruktur; (e) sintesis, kemampuan mengumpulkan bagian-bagian dalam satu kelompok menyeluruh; (f) penilaian, memperkirakan dan menguji materi.
2. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, apresiasi dan penyesuaian perasaan sosial. Ranah afektif meliputi: (a) penerimaan, yaitu kedisiplinan disertai keinginan bertoleransi terhadap gagasan atau ide; (b) penanggapan, memberi tanggapan suatu masalah; (c) perhitungan, memberi penilaian dan penghargaan; (d) pengelolaan, mengatur hubungan dengan tindakan penilaian; (e) ketekunan, menyetarakan perilaku dengan sistem nilai.

3. Ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan fisik seperti motorik, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Ranah psikomotorik mencakup: (a) gerak reflek, tindakan tanpa belajar menanggapi stimulus; (b) gerak dasar; (c) gerak tanggap; (d) kegiatan fisik, memerlukan kekuatan otot, kecerdasan, ketahanan, kegesitan; (e) komunikasi tidak berwacana, gerakan tubuh sesuai dengan wacana atau masalah.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Menurut Slameto (2010:54), faktor intern itu terdiri dari : (1) Faktor Jasmaniah dan (2) Faktor Psikologis (3) Faktor Kelelahan. Faktor jasmaniah terbagi menjadi dua yakni faktor kesehatan dan cacat tubuh. Factor psikologis terbagi menjadi beberapa seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. Sedangka faktor ekstern yang mempengaruhi belajar terbagi menjadi tiga faktor (1) Faktor Keluarga, (2) Faktor Sekolah dan (3) Faktor Masyarakat.

Berdasarkan beberapa teori di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan penguasaan konsep yang dideskripsikan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang didasarkan pada perubahan perilaku yang diperoleh setelah kegiatan pembelajaran.

Dalam penelitian kali peniliti mengukur hasil belajar siswa kelas IV SDN Gugus Srikandi dengan melakukan test berupa pretest dan posttest. Pretest

dilakukan sebelum siswa diberikan treatment menggunakan metode atau model yang peneliti tentukan dan posttest dilakukan setelah siswa diberikan treatment menggunakan metode atau model yang peneliti tentukan pula.

2.1.6 Metode Pembelajaran Kooperatif *Student Team Achievement Division*

2.1.6.1 Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai falsafah mengenai tanggungjawab pribadi dan sikap menghormati sesama. Peserta didik bertanggung jawab atas mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dihadapkan pada mereka (Suprijono, 2011:54). Dari pembelajaran berkelompok itulah, antara siswa satu dengan siswa lain akan terjadi interaksi yang masing-masing memiliki tanggung jawab terhadap kelompoknya.

2.1.6.2 Metode Pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)*

a. Pengertian Metode Pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)*

Pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin (dalam Slavin, 1995) merupakan metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan pembelajaran kooperatif yang cocok digunakan oleh guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif.

Ciri khusus metode *STAD* yaitu pembentukan kelompok bersifat heterogen atau campuran berdasarkan jenis kelamin, tingkat prestasi, karakteristik

belajar siswa. Kelompok heterogen dimaksudkan agar siswa dapat saling bekerja sama, membantu memahami materi secara diskusi.

Student Team Achievement Divisions (STAD) adalah salah satu tipe metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu.

Metode Pembelajaran Kooperatif tipe *STAD* merupakan pendekatan *Cooperative Learning* yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Guru yang menggunakan *STAD* mengajukan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan presentasi Verbal atau teks.

b. Prosedur Metode Pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)*

STAD telah digunakan dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah pelajaran IPS. Gagasan utama dari *STAD* adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Jika para siswa ingin agar timnya mendapatkan penghargaan tim, mereka harus membantu teman satu timnya untuk mempelajari materi. Mereka harus

mendukung teman satu timnya untuk bisa melakukan yang terbaik, menunjukkan bahwa belajar itu penting, berharga dan menyenangkan. Para siswa bekerja sama setelah guru menyampaikan materi pelajaran. Mereka boleh mendiskusikan dari pendekatan penyelesaian masalah, atau mereka juga boleh saling memberikan kuis mengenai objek yang mereka pelajari. Mereka saling bekerja sama dengan teman satu timnya, menilai kekuatan dan kelemahan untuk membantu mereka berhasil dalam kuis.

Menurut Slavin (dalam Noornia, 1997:21) ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif metode *STAD*, yaitu:

1. Penyajian Kelas

Penyajian kelas merupakan penyajian materi yang dilakukan guru secara klasikal dengan menggunakan presentasi verbal atau teks. Penyajian difokuskan pada konsep-konsep dari materi yang dibahas. Setelah penyajian materi, siswa bekerja pada kelompok untuk menuntaskan materi pelajaran melalui tutorial, kuis atau diskusi.

2. Menetapkan siswa dalam kelompok

Kelompok menjadi hal yang sangat penting dalam *STAD* karena didalam kelompok harus tercipta suatu kerja kooperatif antar siswa untuk mencapai kemampuan akademik yang diharapkan. Fungsi dibentuknya kelompok adalah untuk saling meyakinkan bahwa setiap anggota kelompok dapat bekerja sama dalam belajar. Lebih khusus lagi untuk mempersiapkan semua anggota kelompok dalam menghadapi tes individu. Kelompok yang dibentuk sebaiknya terdiri dari satu siswa dari kelompok atas, satu siswa dari

kelompok bawah dan dua siswa dari kelompok sedang. Guru perlu mempertimbangkan agar jangan sampai terjadi pertentangan antar anggota dalam satu kelompok, walaupun ini tidak berarti siswa dapat menentukan sendiri teman sekelompoknya.

3. Tes dan Kuis

Siswa diberi tes individual setelah melaksanakan satu atau dua kali penyajian kelas dan bekerja serta berlatih dalam kelompok. Siswa harus menyadari bahwa usaha dan keberhasilan mereka nantinya akan memberikan sumbangan yang sangat berharga bagi kesuksesan kelompok.

4. Skor peningkatan individual

Skor peningkatan individual berguna untuk memotivasi agar bekerja keras memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan hasil sebelumnya. Skor peningkatan individual dihitung berdasarkan skor dasar dan skor tes. Skor dasar dapat diambil dari skor tes yang paling akhir dimiliki siswa, nilai pretes yang dilakukan oleh guru sebelumnya melaksanakan pembelajaran kooperatif metode *STAD*.

5. Pengakuan kelompok

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar. Kelompok dapat diberi sertifikat atau bentuk penghargaan lainnya jika dapat mencapai kriteria yang telah ditetapkan bersama. Pemberian penghargaan ini tergantung dari kreativitas guru.

2.1.7 Kelebihan Metode Pembelajaran *Student Team Achievemen Division*

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan cooperative learning. Menurut Slavin dalam Hartati (1997:21) *cooperative learning* mempunyai kelebihan 1) Dapat mengembangkan prestasi siswa, baik hasil tes yang dibuat guru maupun tes baku. 2) Rasa percaya diri siswa meningkat, siswa merasa lebih terkontrol untuk keberhasilan akademisnya, 3) Strategi kooperatif memberikan perkembangan yang berkesan pada hubungan interpersonal di antara anggota kelompok yang berbeda etnis. Keuntungan jangka panjang yang dapat dipetik dari pembelajaran kooperatif menurut Nurhadi (2004:115-116) adalah 1) meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial, 2) memungkinkan para siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan-pandangan, 3) Memudahkan siswa melakukan penyesuaian, 4) memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen, 5) menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri dan egois, 6) Membangun persahabatan yang dapat berkelanjutan hingga masa dewasa, 7) berbagai keterampilan sosial yang diperlukan untuk memelihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan dapat dipraktikkan, 8) meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama manusia, 9) meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai perspektif, 10) meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik, 11) meningkatkan kegemaran berteman tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, normal atau cacat, etnis, kelas sosial, agama, dan orientasi tugas.

Sedangkan keuntungan pembelajaran kooperatif metode *STAD* untuk jangka pendek menurut Soewarso (1998:22) adalah 1) model pembelajaran kooperatif membantu siswa mempelajari isi materi pelajaran yang sedang dibahas, 2) adanya anggota kelompok lain yang menghindari kemungkinan siswa mendapat nilai rendah, karena dalam tes lisan siswa dibantu oleh anggota kelompoknya. 3) pembelajaran kooperatif menjadikan siswa mampu belajar berdebat, belajar mendengarkan pendapat orang lain, dan mencatat hal-hal yang bermanfaat untuk kepentingan bersama-sama, 4) pembelajaran kooperatif menghasilkan pencapaian belajar siswa yang tinggi menambah harga diri siswa dan memperbaiki hubungan dengan teman sebaya, 5) hadiah atau penghargaan yang diberikan akan memberikan dorongan bagi siswa untuk mencapai hasil yang lebih tinggi. 6) siswa yang lambat berpikir dapat dibantu untuk menambah ilmu pengetahuan, 7) pembentukan kelompok-kelompok kecil memudahkan guru untuk memonitor siswa dalam belajar bekerja sama.

2.1.8 Teori yang mendasari *STAD*

a. Teori motivasi

Menurut teori motivasi, motivasi siswa dalam pembelajaran kooperatif terutama terletak dalam bagaimana bentuk hadiah atau struktur pencapaian tujuan saat siswa melaksanakan kegiatan. Diidentifikasi ada tiga macam struktur pencapaian tujuan yaitu sebagai berikut:

1) Kooperatif dimana orientasi tujuan masing-masing siswa turut membantu pencapaian tujuan siswa lain.

2) Kompetitif dimana upaya siswa untuk mencapai tujuan akan menghalangi siswa lain dalam pencapaian tujuan.

3) Individualistik dimana upaya siswa untuk mencapai tujuan tidak ada hubungannya dengan siswa lain dalam mencapai tujuan tersebut.

Metode mengajar adalah suatu jalan/cara yang harus dilalui di dalam mengajar (Slameto 2010:65). Berdasar pandangan teori motivasi, struktur tujuan kooperatif menciptakan situasi dimana satu-satunya cara agar tujuan tiap anggota kelompok tercapai adalah jika kelompok tersebut berhasil. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan pribadi mereka, anggota kelompok harus membantu teman kelompoknya yang dapat membuat pencapaian tujuan belajar seperti membuat variasi dalam metode mengajar.

Teori ini mendasari model *STAD*, karena hal apa saja yang dapat membuat kelompok berhasil, dan yang lebih penting mendorong teman kelompoknya untuk berusaha secara maksimal. Dengan kata lain, penghargaan kepada kelompok berdasarkan pada kemampuan kelompok dalam menciptakan struktur penghargaan antar perorangan sedemikian rupa sehingga anggota kelompok akan saling memberi penguatan sosial sebagai respon terhadap upaya-upaya pengerjaan tugas teman sekelompoknya.

b. Teori Kognitif

Teori ini mengukur efek-efek dari bekerjasama dalam diri individu.

Teori ini dikelompokkan dalam dua kategori:

1) Teori Perkembangan: Asumsi dasar dari teori perkembangan adalah interaksi siswa diantara tugas-tugas yang sesuai meningkatkan penguasaan

mereka terhadap konsep-konsep yang sulit. Vygotsky mendefinisikan zone of proximal development sebagai jarak antara tingkat perkembangan sesungguhnya yang didefinisikan sebagai kemampuan pemecahan masalah dibawah bimbingan orang dewasa atau melalui kerjasama dengan teman sebaya yang lebih mampu.

2) Teori Elaborasi Kognitif: Teori ini memiliki pandangan yang berbeda. Penelitian dalam psikologi kognitif telah menemukan bahwa supaya informasi dapat disimpan didalam memori dan terkait dengan informasi yang sudah ada dalam memori itu, maka siswa harus terlibat dalam kegiatan restruktur atau elaborasi kognitif atas suatu materi. Sebagai misal membuat ikhtisar dari suatu kuliah merupakan kegiatan yang lebih baik dari pada sekedar membuat catatan, karena membuat ikhtisar menghendaki siswa mereorganisasi dan memilih materi yang penting. Salah satu elaborasi kognitif yang paling efektif ialah menjelaskan materi itu pada orang lain.

Teori ini mendasari model *STAD*, karena dalam *STAD* anak berkelompok sehingga dapat menumbuhkan sikap kerjasama dalam diri siswa dan saling membantu dalam kelompoknya dengan cara anak yang sudah bias menjelaskan kepada temannya yang belum paham.

2.1.9 Media Pembelajaran *Flashcard*

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila

dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio)
- b. Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik)
- c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik
- d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama)
- e. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya (Azhar Arsyad, 2011:71)

Menurut Azhar Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Ibrahim yang dikutip oleh Daryanto (2011) media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer. Kemp & Dayton yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:37) mengelompokkan media kedalam delapan jenis, yaitu : media cetakan,

media pajang, *overhead transparencies*, rekaman audiotape, seri slide dan filmstrips, penyajian multi-image, rekaman video dan film hidup, komputer.

Kriteria media *Flashcard* yang baik digunakan dalam pembelajaran disekolah dasar yaitu :

1. **Menyenangkan**, flashcard dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).
2. **Praktis**, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media flashcard ini sangat praktis, dalam menggunakan media ini seorang guru tidak dituntut memiliki keahlian khusus. Tinggal mengusun urutan gambar sesuai dengan keinginan, pastikan posisi gambar tidak terbalik, dan jika sudah selesai digunakan simpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus agar tidak tercecer.
3. **Mudah diingat**, karakteristik media flashcard adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya tata cara berwudhu, mengenal nama binatang, buah-buahan, angka menggunakan bahasa inggris dan lain sebagainya. Sajian pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan pendek tersebut. Adanya kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan dalam mengingat.
4. **Mudah dibawa-bawa**, ukuran yang kecil memudahkan untuk disimpan ditas bahkan disaku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan sangat fleksibel karena dapat digunakan didalam kelas maupun diluar kelas

2.1.10 Implementasi Metode Pembelajaran *Student Team Achievement*

Division (STAD) berbantuan *Flashcard* dalam Pembelajaran IPS materi “Perkembangan Teknologi”

Langkah-langkah penggunaan metode <i>STAD</i>	Langkah-langkah penggunaan media <i>Flashcard</i>	Langkah-langkah kegiatan guru	Langkah-langkah kegiatan siswa
1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa 2. Menyajikan informasi kepada siswa 3. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar 4. Membimbing kelompok kerja 5. Pemberian Quis 6. Evaluasi 7. Pemberian penghargaan.	Kegiatan I 1. Guru memperlihatkan <i>Flash Card</i> yang berisi pertanyaan-pertanyaan secara singkat. 2. Kemudian siswa diberi pemantapan berupa pertanyaan sesuai isi kartu. 3. Siswa diminta menjawab pertanyaan secara cepat Kegiatan II 4. <i>Flash card</i> dibagikan ke semua kelompok. 5. Kelompok 1	1. Guru menyiapkan keperluan pembelajaran 2. Presensi siswa 3. Mengkondisikan siswa 4. Memberikan motivasi dan apersepsi pada siswa 5. Guru menyajikan materi 6. Guru membentuk kelas menjadi 5 kelompok secara heterogen, tiap kelompok berisi 4-5 siswa 7. Guru memberikan tugas kelompok kepada siswa melalui <i>flash card</i> 8. Guru mengarahkan salah satu siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. 9. Guru meminta siswa kembali	1. Siswa mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran. 2. Siswa memperhatikan presentasi kelas yang diberikan guru 3. Siswa menjawab maupun bertanya kepada guru mengenai materi yang telah diterima Anggota kelompok 4. siswa mendengarkan instruksi dari guru 5. siswa secara berkelompok berdiskusi

	mendapat flashcard nomer 1, kelompok 2 flashcard nomer 2 dan seterusnya. 6. Setelah itu diacak lagi flashcard sampai semua kelompok mendapatkan kelima flashcard tersebut.	duduk seperti semula / berisah dengan kelompoknya. 10. Guru memberikan evaluasi kepada siswa yang sifatnya individu. 11. Guru menghitung nilai siswa secara individu maupun kelompok. 12. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. 13. Guru membantu siswa menyimpulkan pembelajaran	menyelesaikan LKS melalui <i>flash card</i> yang diberikan guru 6. Siswa mengirimkan perwakilannya untuk menyampaikan hasil diakusi. 7. Siswa memperhatikan instruksi guru, 8. Siswa mengerjakan quis dari guru 9. Siswa mengerjakan evaluasi. 10. Menarik kesimpulan 11. Do'a
--	---	--	--

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Beberapa hasil penelitian relevan tentang metode pembelajaran *STAD* dengan berbantuan media *Flashcard* yang mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian eksperimen oleh Ni Kd Ratna Wahyuni, dkk. (2014) berjudul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Berbasis Interaksi Sosial Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD". Berdasarkan hasil analisis uji-t diperoleh thitung = 2,54 > ttabel = 1,98 dengan dk= 63 dan taraf signifikan 5%. Nilai rata-rata kelas eksperimen yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement*

Division (STAD) berbasis interaksi sosial lebih dari kelas kontrol yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional yaitu : $80,09 > 68,69$. Dari hasil uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* berbasis interaksi sosial Terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas V Gugus 4 Widyasmara Klungkung Tahun Ajaran 2013/2014.

2. Penelitian eksperimen oleh I Made Gintara, dkk. (2014) berjudul “Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe *STAD* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus V Kecamatan Marga. Berdasarkan hasil pengujian normalitas dan homogenitas terhadap data yang didapat dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji-t dan menunjukkan $t_{hitung} = 3,072$ dan $t_{tabel} = 2,000$ dengan $db = 59$ ($n_1 + n_2 - 2 = 30 + 31 - 2 = 59$) dan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan pengujian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,072 > 2,000$), maka H_0 ditolak. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Matematika antara siswa dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran secara konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika pada siswa kelas V SD Gugus V Kecamatan Marga.

3. Penelitian eksperimen oleh Ni. Pt. Ayu Widiastiti, dkk. (2014) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Gugus 1 Mengwi Badung.” Berdasarkan hasil analisis ditemukan hasil, rerata *posttest* kelompok eksperimen 74,5 dan kelompok kontrol 63,2. Uji hipotesis dilakukan pada skor *post test* dengan hasil pengujian uji-t yaitu $t_{hit} (3.50) > t_{tab} (2,000)$. Hasil uji hipotesis tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* Berbantuan Media Audio Visual dengan model konvensional terhadap hasil belajar IPA Siswa Kelas V Gugus 1 Mengwi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* Berbantuan Media Audio Visual berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA Siswa Kelas V Gugus 1 Mengwi.
4. Penelitian eksperimen oleh Gede Eva Ariska Putra, dkk (2015) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Terhadap Pemahaman Konsep Dan Sikap Sosial Siswa Kelas V”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) terdapat perbedaan pemahaman konsep antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD*) dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional ($p < 0,05$), (2) terdapat perbedaan sikap sosial antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional ($p < 0,05$),

(3) terdapat perbedaan pemahaman konsep dan sikap sosial siswa antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional ($p < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep dan sikap sosial siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SD Gugus I Kecamatan Busungbiu tahun pelajaran 2014/2015.

5. Penelitian eksperimen oleh I Ketut Parna, dkk. (2015) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Terhadap Motivasi Berprestasi Dan hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus VII Kecamatan Kubu Tahun Pelajaran 2014/2015. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: *Pertama*, motivasi berprestasi siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *STAD* secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional ($F= 79,790$; $p<0,05$). *Kedua*, hasil belajar IPA siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *STAD* secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional ($F= 41,804$; $p<0,05$). *Ketiga*, secara simultan motivasi berprestasi dan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *STAD* secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

2.3 KERANGA BERPIKIR

Pembelajaran merupakan jantungnya suatu pendidikan. Tanpa adanya pembelajaran, pendidikan tidak akan hidup dan berkembang. Pembelajaran pada hakekatnya merupakan suatu proses yang kompleks (rumit), namun pada dasarnya adalah memberikan pengalaman belajar kepada siswa sesuai tujuan. (Sumiati dan Asra, 2009: 63).

Dalam penelitian ini metode pembelajaran *STAD* berbantuan media *Flashcard* diterapkan pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol diterapkan metode ceramah. Dalam pembelajaran *STAD* berbantuan media *Flashcard*, siswa belajar bekerja sama dalam kelompok kecil. Dalam berkelompok siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan saling berargumentasi, dalam menguasai pelajaran. Dengan metode ini siswa dikelompokkan secara heterogen, kemudian dalam siswa diminta untuk memecahkan soal dengan media *Flashcard*, jika siswa sudah selesai berdiskusi kemudian mempresentasikan atau membacakan hasil kelompok di depan kelas, kemudian membuat kesimpulan dan merefleksi bersama guru dan diakhiri dengan pemberian penghargaan terhadap kelompok terbaik.

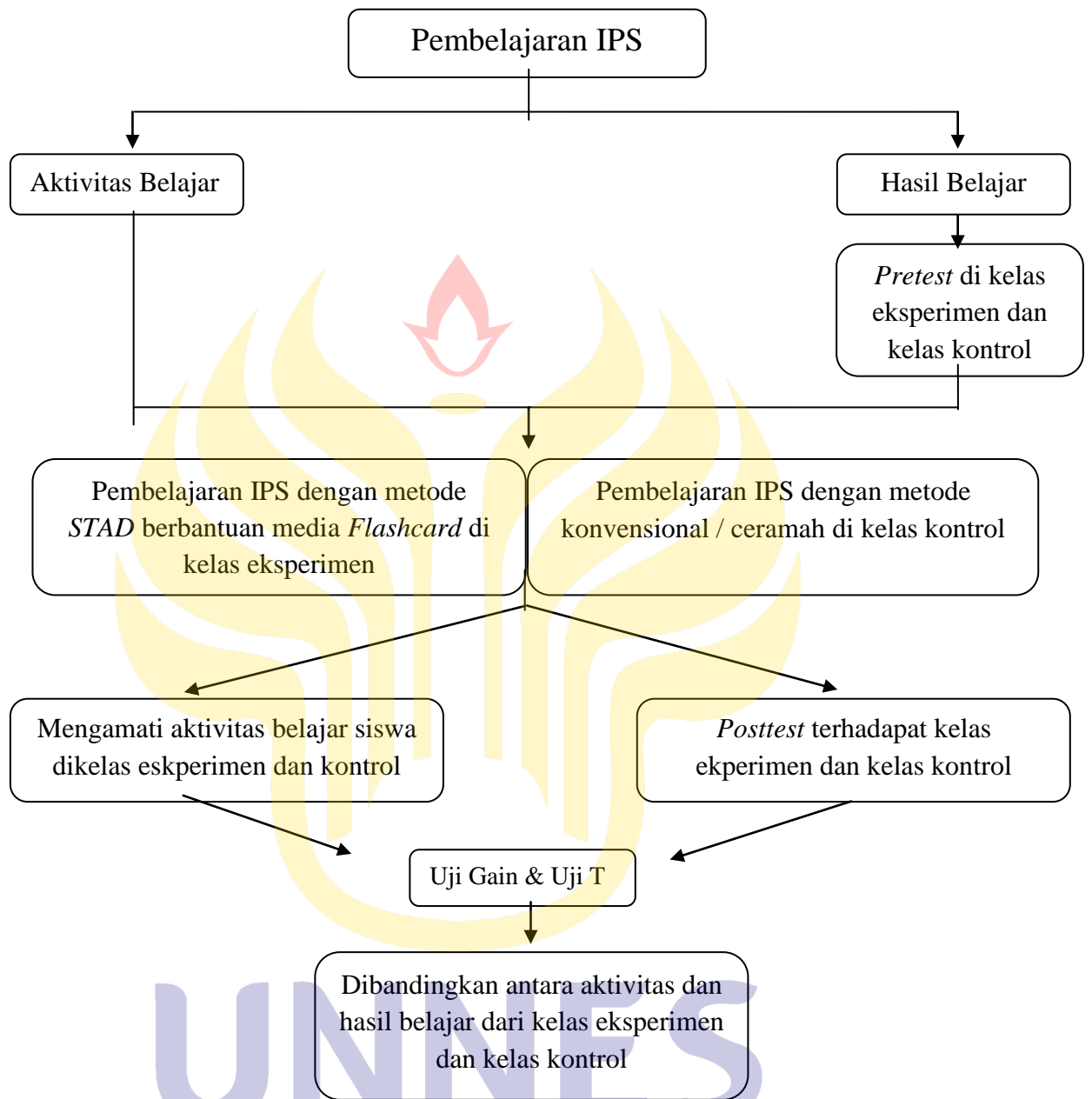
Sebelum diberikan perlakuan, peneliti melakukan pretes terhadap kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui normalitas dan homogenitas data sampel. Hal ini dilakukan untuk memperoleh kevalidan hasil penelitian pada variabel hasil belajar. Kemudian, *posttest* dilakukan setelah perlakuan selesai. Pada variabel aktivitas belajar, data diperoleh selama proses

pembelajaran sesuai aktivitas siswa dalam kelas untuk kemudian dibandingkan perbedaannya.

Berikut adalah alur penelitian yang peneliti rancang sebagai kerangka berpikir dalam melakukan penelitian eksperimen.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

2.4 HIPOTESIS

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono 2012:96). Berikut adalah hipotesis yang peneliti rumuskan. Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: “Metode *Student Team Achievement Division* berbantuan media *Flashcard* efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Srikandi”

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Hasil penelitian eksperimen dengan menerapkan metode pembelajaran *Student Team Achievement Division* berbantuan media *Flashcard* yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Srikandi Semarang, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Metode pembelajaran *Student Team Achievement Division* berbantuan media *Flashcard* lebih efektif terhadap aktivitas belajar IPS kelas IV SDN Gugus Srikandi Semarang. Hasil observasi pembelajaran menunjukkan adanya perbedaan aktivitas siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Aktivitas siswa di kelas eksperimen memperoleh kriteria baik dibandingkan dengan aktivitas siswa di kelas kontrol dengan kriteria cukup. Pembelajaran menggunakan metode *STAD* berbantuan *Flashcard* dapat membuat siswa saling berkerjasama dalam menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan materi pembelajaran dan dapat melatih siswa berkompetisi untuk meraih sebuah tujuan sehingga siswa dapat memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Jadi aktivitas siswa dalam hal ini tidak hanya belajar namun juga berkompetisi dengan siswa lain.
2. Metode pembelajaran *Student Team Achievement Division* berbantuan media *Flashcard* lebih efektif terhadap hasil belajar IPS kelas IV SDN Gugus

Srikandi Semarang. Analisis uji hipotesis yang dilakukan dengan uji gain dan uji t membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar “Perkembangan Teknologi” pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Student Team Achievement Division* berbantuan media *Flashcard* dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah bervariasi. Hasil belajar siswa di kelas eksperimen memberikan ketuntasan belajar di atas KKM mencapai 96 % sedangkan di kelas kontrol adalah 64,2 %.

Dengan ini, hipotesis yang berbunyi “(1) Metode pembelajaran *Student Team Achievement Division* berbantuan media *Flashcard* efektif terhadap hasil belajar IPS kelas IV SDN Gugus Srikandi. (2) Metode pembelajaran *Student Team Achievement Division* berbantuan media *Flashcard* efektif terhadap aktivitas belajar IPS kelas IV SDN Gugus Srikandi” dapat diterima.

5.2 SARAN

Sesuai dengan analisis data hasil penelitian dan kesimpulan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam ilmu pendidikan. Berikut saran yang dapat disampaikan:

5.2.1 Saran Teoretis

Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sangat penting karena dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, metode pembelajaran *Student Team Achievement Division* berbantuan media

Flashcard dapat digunakan sebagai metode pembelajaran alternatif yang dapat menumbuhkan aktivitas siswa secara edukatif dan meningkatkan hasil belajar serta membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

5.2.2 Saran Praktis

5.2.2.1 Bagi Siswa

Dalam pembelajaran hendaknya siswa ikut berpartisipasi secara aktif, seperti halnya bertanya, mengeluarkan pendapat, membagi tugas kelompok, berkerjasama, berdiskusi, dan mampu berkompetisi dengan siswa lain dalam memahami materi yang disampaikan guru dengan cara yang menyenangkan. Implementasi metode *Student Team Achievement Division* berbantuan media *Flashcard* dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa dapat termotivasi untuk lebih aktif.

5.2.2.2 Bagi guru

Guru hendaknya dapat memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat agar KBM dapat berjalan dengan menyenangkan. Pemilihan metode yang tepat akan menghilangkan kebosanan sehingga siswa akan lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran.

5.2.2.3 Bagi sekolah

Sekolah diharapkan bisa memberikan wadah untuk *sharing* pengalaman guru dalam menggunakan metode pembelajaran inovatif agar penggunaan metode ceramah dapat diminimalisir.

5.2.2.4 Bagi penelitian selanjutnya

Peneliti yang akan melakukan penelitian menggunakan metode *Student Team Achievement Division* berbantuan media *Flashcard* dapat melakukan studi komparatif yang dibandingkan dengan metode inovatif yang lain.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- BSNP. 2006. *Standar Isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: BSNP
- Darmini Ni Nengah, Lasmawan Wayan, Dantes Nyoman dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *STAD* Terhadap Hasil Belajar Dilihat dari Sikap Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS.” (Volume 3 tahun 2013)
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rosdakarya
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- <http://www.buatskripsi.com/2011/02/langkah-cluster-sampling-tahapan.html>
(diakses tanggal 21 Maret, jam 14.24)
- Kori Sundari dengan judul “Pengaruh tipe pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* terhadap motivasi belajar IPS siswa Sekolah Dasar”. (Vol. II, No. 2 tahun 2014)
- Muhamad Sahdan Suandi, W. Lasmawan, Sariyasa dengan judul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* terhadap hasil belajar IPS dan keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri Jerowaru Lombok Timur”. (Volume 3 tahun 2013)
- N. Puspawati, W. Lasmawan, N. Dantes dengan judul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* terhadap minat dan prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Nomor 3 Legian-Badung”. (Volume 3 tahun 2013)
- Ni Made Sunilawati, Nyoman Dantes, I Made Candiasa dengan judul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kemampuan numerik siswa kelas IV SD”. (Volume 3 tahun 2013)
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006 Tentang Kurikulum IPS SD

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses

Rifa'i, Achmad dan Catharine Tri Ani. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang. Unnes Press

Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.

Sapriya. 2009. Pendidikan IPS. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta

Sudjana, 2005. *Statistika Metode Statistika*. Bandung:Tarsito

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung:Alfabeta

Sugiyono. 2012. *Statistika untuk penelitian*. Bandung:Alfabeta

Suhana, Cucu. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT.Refika Aditama.

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar

Suryabrata, Sumadi. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional